hi·Tech КОЛЛЕКТИВНЫЙ ЦИФРОВОЙ РАЗУМ
http://ht.ua

МОЙ КОМПЬЮТЕР

35327 ПОДКЛЮЧИСЬ

№20 [603]

9 771819 870009



Видео на борту — в топку!

Процессоры Sandy Bridge заменят штатную видеокарту + Другие новинки Форума разработчиков Intel

HARD



ДЕТИ НА ПОВОДКЕ
Лучшие средства слежения за ребенком

MOBILE



ВЕРНИТЕ ДЕНЬГИ!
Как побороть мобильных мошенников

WEB



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ В СЕТИ
История игры, ставшей для многих жизнью

№ 20



СОДЕРЖАНИЕ

HARD

Panasonic возвращается на рынок игровых консолей

В 1993—1995 годах компания Panasonic выпускала игровую приставку 3DO Interactive Multiplayer. Несмотря на активную рекламную кампанию и довольно неплохие для того времени технические характеристики, консоль не смогла выжить на рынке. Главными причинами ее быстрой кончины стали слишком высокие цена ($700) и конкуренция.



Спустя пятнадцать лет после прекращения выпуска 3DO японский производитель вновь решился попытать счастья на рынке игровых консолей. Сейчас в этой отрасли также наблюдается высокая конкуренция, но это не смущает Panasonic. Как отмечают источники, компания готовит к выпуску карманную игровую приставку The Jungle. Кроме того, запуск нового продукта будет сопровождаться открытием нового бизнес-подразделения Panasonic Cloud Entertainment, которое сфокусируется на онлайн-играх.

Как отмечают источники, устройство The Jungle выполнено в формфакторе «раскладушка». Две круглые площадки, возможно, являются динамиками или сенсорными многопозиционными манипуляторами. Пока что известно только об одной игре для новой консоли — Battlestar Galactica Online. The Jungle также будет играть роль мобильного терминала для доступа к будущим «облачным» сервисам Panasonic. Источники утверждают, что операционной системой для новинки станет не Android. Не исключается собственная ОС на базе Linux.

Из других характеристик также известно о наличии 3,5 мм аудиогнезда, портов microUSB, mini-HDMI, возможно, гнезда SD. К сожалению, этим информация о технических особенностях The Jungle пока исчерпывается.

Источник: www.ht.ua/news/97482.html

Подтвердилось появление смартфонов HTC на базе Windows Phone 7 в октябре

Предстоящее появление смартфонов HTC на базе Windows Phone 7 в октябре месяце получило еще одно подтверждение.

Региональный директор HTC по Ближнему Востоку и Северной Африке Мохаммед Каис Зриби (Mohammad Kais Zribi) в интервью ресурсу Gulf News, посвященному началу продаж смартфонов Desire HD и Desire Z, коснулся планов компании на ближайшее будущее. Топ-менеджер сообщил, что тайваньская компания выбрала крайне агрессивную стратегию, которая позволит ей увеличить присутствие на рынке смартфонов с 1,8 % в 2009 году до 5 % в 2010-м. По мнению Зриби, выпуск смартфонов на базе Windows Phone 7 будет способствовать успешной реализации намеченной программы.

«Мы начинаем выпуск смартфонов на базе Windows Phone 7 в следующем месяце, — заявил региональный директор HTC. — Будем концентрироваться на сегментах устройств под управлением Android и Windows. Шесть (новых) моделей уже в продаже и до конца года появится еще пять».

Источник: www.ht.ua/news/97166.html

HP представила гибрид МФУ и планшетного ПК

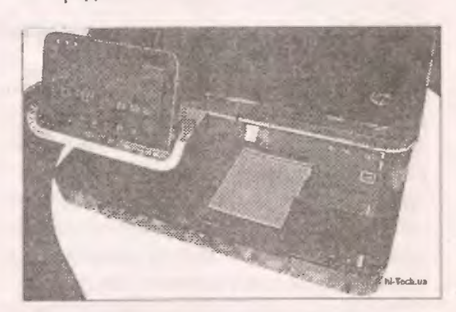
Компания HP представила концепцию нового пользовательского печатающего устройства — HP Photosmart eStation Aio, совмещающего возможности традиционного МФУ с доступом в Интернет и поддержкой виджетов.

В рамках HP innovation summit, проходившем в Стамбуле, представители компании рассказали о своем видении развития персональных и корпоративных печатающих устройств, а также продемонстрировали несколько моделей, наглядно иллюстрирующих новую концепцию печати.

Впрочем, название «принтер» или даже «МФУ» в привычном смысле этого слова вряд ли полностью применимо по отношению к HP Photosmart eStation Aio. По сути, перед нами два устройства в одной связке: цветной струйный принтер, сканер и копир для домашнего использования, а также 5-дюймовое мобильное интернет-устройство в формфакторе планшета, с помощью которого печатающим устройством можно управлять.

Помимо управления процессами печати, сканирования и создания твердых копий документов, прилагаемый к МФУ планшет на базе Google Android имеет множество других функций. Например, встроенный браузер для серфинга в Сети (кроме управления печатающим устройством, беспроводное соединение используется для выхода в Интернет), виджеты с новостями, прогнозами погоды, фотогалерею и редактор изображений, программу для чтения электронных книг и многое другое. К сожалению, устройство не поддерживает Android Market, посему написанием дополнительных виджетов будет заниматься непосредственно HP.

По словам разработчиков, встроенного аккумулятора хватит минимум на 6 часов автономной работы, так что использовать планшет можно отдельно от печатающего устройства. В идеале такой тандем позволяет не только легко потреблять цифровую информацию (в первую очередь из Интернета, хотя у планшета есть и встроенные USB и кардридер), но и в одно нажатие конвертировать тексты и изображения в твердые копии. Причем делать это можно не только встроенными виджетами, но и, например, путем отправки документа на почтовый адрес принтера (возможно с любых устройств с доступом в Интернет). Эта технология называется ePrint, с ее распространением за принтером прочно закрепится статус сетевого устройства, причем такого, работать с которым можно далеко за пределами локальной сети.



Кстати, подобная возможность появится и для устройств на базе iOS («яблочный» iPhone и iPod Touch версий 4.2, а также любых iPad) уже в ноябре этого года. Благодаря технологии AirPrint, поддерживаемой печатающими устройствами HP, для установки принтера не нужно больше искать и устанавливать какие-либо драйверы или настраивать устройства перед печатью. Все доступные в сети принтеры определяются «яблочными» гаджетами автоматически — достаточно выбрать устройство из списка и отправить на него документ.

Источник: www.ht.ua/news/97128.html

Мобильные телефоны, заряжающиеся от разговоров?

Говоря о возобновляемой энергии, мы чаще всего подразумеваем солнечные батареи и ветрогенераторы, однако не все в этой области так обыденно и предсказуемо. Доказательством тому служит разработка корейских ученых, которая в качестве источника энергии будет использовать... говорливых подростков, болтающих по телефону. Заинтригованы?

«Динамик превращает поток электричества в звуковые волны. Точно так же возможен обратный процесс», — рассказывают Юнь Джун Парк (Young Jun Park) и Сан-Ву Ким (Sang-Woo Kim), соавторы нового материала на основе оксида цинка, описанного в издании Advanced Materials. «Сила звука может быть использована для многих задач, например, для подзарядки мобильного телефона во время разговора либо для установки звукопоглощающих стен, генерирующих электричество от звука проезжающих мимо автомобилей или гула оживленной улицы в час пик».

Сбор энергии от телефонов и проезжающих машин организован с использованием пьезоэлектрического материала. За последние пару лет в деле разработки подобных материалов наметился существенный прогресс. Большинство таких устройств, пока еще не доступных для широкого круга покупателей, генерируют электричество при ходьбе, беге, или, как в нашем случае, разговоре носителя (или источника, как хотите).

При воздействии на материал звуком громкостью 100 дБ удалось получить 50 милливольт энергии — обычному мобильному телефону для работы нужно в несколько раз больше. В общем, разработка корейских ученых пока не слишком функциональна. Скорее она является действующим доказательством того, что предложенная идея конвертирования звуковых волн в электричество имеет право на жизнь.

Источник: www.ht.ua/news/96693.html



Большинство пользователей Windows по-прежнему предпочитают XP

Прошел год с момента выхода на рынок Microsoft Windows 7 и страсти потихоньку улеглись. Несмотря на наращивание популярности Windows 7, общая рыночная доля Windows снова немного снизилась.

Не секрет, что многие пользователи Windows часто предпочитают оставаться с той версией ОС, которая была изначально, дабы избежать лишних проблем с совместимостью. В случае с Vista добавлялись также проблемы быстродействия, в то время как XP являлась привлекательной ОС, работающей отлично на большинстве компьютеров и по сей день.

Данные компании Net Applications показывают, что доля XP в мировом трафике составила в сентябре 60,03 %, то есть немного ниже, чем 60,89 % в августе. Доля Windows Vista упала с 14 % до 13,35 %, в то время как Windows 7 — увеличилась на 1,25 % и составила 17,1 %. Таким образом, Vista и XP вместе потеряли 1,51 % в сентябре, а разница между ростом доли Windows 7 и потерями Vista/XP представляют собой 0,25 %, которые потеряли ОС Windows за август — их доля сейчас составляет 91,08 %.

После запуска Windows 7 в октябре 2009 года присутствие ОС Windows в Интернете возрастало лишь три месяца, а за последние 11 месяцев оно уменьшилось на 1,44 %. Если верить данным Net Applications, то Windows 7 не смогла остановить потерю доли присутствия Windows в Сети, хотя немного и замедлила эту тенденцию.

В то время, когда на рынке появилась Windows 7, доля XP среди всех Windows-систем составляла 76 %, теперь же она равняется 66 %, а доля Windows 7 достигает 19 %. Аналитики считают, что последняя ОС Microsoft превзойдет лучшие показатели Vista уже в ближайшие два месяца: доля Windows Vista среди ОС Windows, составляющая в сентябре 14,66 %, никогда не превышала 20,35 %, по оценкам Net Applications.

Доля Windows XP снижается темпами менее 1 % в месяц. Таким образом, если не произойдет чуда или старые ПК в бизнес-секторе не начнут заменяться новыми системами, доля этой древней ОС в общемировом трафике опустится ниже 50 % лишь через год! Это просто поразительно: ОС, которая отметит в следующем году свою 10-ю годовщину, все еще останется к тому времени самой популярной системой для ПК. Для справедливости следует отметить, что благодаря нетбукам система до сих пор активно продается и лишь 22 октября ее продажи остановятся.

Кстати, по данным Net Applications, доли операционных систем Apple Mac OS X (5,03 %) и Linux (0,85 %) остаются неизменными, и лишь Apple iOS наращивает свое присутствие, занимая сейчас уже 1,18 %.

По данным же другой аналитической компании, StatCounter, Windows XP сейчас занимает 53,99 %, Vista — 16,59 % и Windows 7 — 22,04 %. Хотя цифры серьезно отличаются от данных Net Applications, они все же отражают общее положение вещей и показывают тотальное превосходство XP над всеми остальными ОС.

Таким образом, в ближайшие год или два Windows XP останется самой популярной системой на рынке. Может быть, Microsoft следует подумать над тем, чтобы предлагать переход на Windows 7 по более выгодной цене, чтобы переломить ситуацию?

Источник: www.ht.ua/news/97480.html

INTERNET

Internet Explorer 9 официально представлен в Украине

Вслед за всемирной презентацией бета-версии браузера Internet Explorer 9, его презентация прошла и в Украине.

Браузер использует возможности Windows 7 и позволяет повысить скорость работы благодаря использованию ресурсов компьютера, в частности — видеокарты. А также позволяет веб-разработчикам создавать еще более функциональные и интерактивные сайты, делая их максимально приближенными к приложениям Windows.

Новая версия Internet Explorer использует мощность современных ПК для ускорения работы пользователя в Интернете. В браузере реализован новый механизм обработки сценариев (scripting engine) Chakra, использующий свободные ресурсы многоядерных процессоров. В результате





Internet Explorer 9 в 11 раз быстрее, чем предыдущая, 8-я версия, и опережает по скорости обработки JavaScript последние версии Firefox и Safari.

Интерфейс Internet Explorer 9 призван сместить фокус на веб-сайты и приложения благодаря увеличенному окну просмотра и минималистическому дизайну. Рамка браузера содержит гораздо меньше элементов, нежели в предыдущих версиях: остались только наиболее используемые из них. Поскольку люди очень часто используют кнопку «Назад», дизайнеры сделали ее большой.

Как и в Windows 7, разработчики ориентировались на принципы простоты и удобства доступа к основным функциям: чтобы помочь пользователям быстрее выполнять необходимые действия, в новом браузере появились новые возможности:

Закрепленные сайты. Пользователь может закрепить любимые сайты непосредственно на панели задач Windows. Таким образом, вход на сайт происходит очень быстро, минуя предварительный запуск браузера.

Улучшенная строка запросов. Вводить веб-адреса и запросы для поиска теперь удобнее в едином окне. К тому же это позволяет избежать нагромождения кнопок и панелей на рамке браузера.

Расширенные возможности закладок (табов). В Internet Explorer 9 усовершенствована страница новой закладки, а также заложена возможность «оторвать» закладку от конкретного окна браузера.

Internet Explorer 9 также стал первым браузером, чья скорость повышается с помощью графического процессора: обработка графики в значительной мере передается в графический процессор, высвобождая мощности центрального процессора. Другими словами, Internet Explorer 9 использует те 90 % мощностей ПК, которые не использовали предыдущие веб-браузеры. «Internet Explorer 9 использует мощь Windows и всего компьютера, чтобы Интернет стал лучшим для вас, — сказал Стивен Синофски, президент Windows and Windows Live в корпорации Microsoft. — Мы вместе с нашими партнерами с гордостью выпускаем в мир бета-версию IE9, принося всю красоту Интернета на экраны ПК пользователей Windows во всем мире».

Internet Explorer 9 поддерживает современные веб-технологии, находящиеся в стадии развития, но уже активно используемые при разработке современных решений: HTML5, SVG и CSS3. Благодаря такому подходу разработчики могут быть уверены, что их разметка будет корректно отображена во всех современных браузерах.

Русская и украинская бета-версии Internet Explorer 9 доступны для загрузки с 16 сентября 2010 года. Чтобы узнать больше и загрузить бета-версию IE9, заходите на www.BeautyoftheWeb.com.

Источник: www.ht.ua/news/96789.html

Microsoft Security Essentials станет доступным для малого бизнеса

Корпорация Microsoft планирует пересмотреть условия использования антивирусного пакета Security Essentials и разрешить установку продукта представителям малого бизнеса. В настоящий момент лицензионное соглашение допускает инсталляцию программы только на домашние компьютеры пользователей.

Свое решение представители софтверного гиганта объясняют стремлением обеспечить потребности небольших предприятий, часто сталкивающихся с нехваткой квалифицированных технических специалистов и не испытывающих потребности в корпоративных системах защиты, распространяющихся на коммерческой основе. «После выпуска MSE представители небольших компаний неоднократно сообщали нам, что это именно тот инструмент, в котором они испытывают потребность», — говорит Джефф Смит (Jeff Smith), директор по маркетингу подразделения Microsoft Security Essentials. Предполагается, что уже в октябре корпорация пересмотрит некоторые лицензионные моменты и сделает законным использование антивируса в среде малого бизнеса, где применяется не более 10 рабочих станций.

Как известно, в конце июля Microsoft объявила о начале открытого бета-тестирования обновленного антивирусного пакета Security Essentials. В новой версии программного продукта разработчики оптимизировали и усовершенствовали антивирусный движок, добавили систему защиты компьютера от так называемых Zero-Day-атак, то есть от эксплойтов, использующих еще не закрытые бреши в программных продуктах, а также включили в состав дистрибутива модуль Antimalware Script Scanner, интегрирующийся в Internet Explorer и проверяющий загружаемые браузером скрипты на предмет наличия в них вредоносного кода. Помимо этого специалисты оснастили Microsoft Security Essentials функцией проверки работоспособности брандмауэра Windows, расширили возможности настройки антивируса и изменили цветовое оформление интерфейса приложения.

Загрузить бета-версию средства защиты можно с сайта Microsoft Connect по ссылке http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=197385. Для скачивания дистрибутива необходим зарегистрированный в системе Windows Live аккаунт, а для установки — лицензионная копия ОС.

Источник: www.ht.ua/news/97170.html

РАЗНОЕ

LG запускает услугу выездного сервиса

Жителям Киева стала доступной услуга выездного сервиса «LG Экспресс Сервис», благодаря которому отремонтировать крупногабаритную технику можно в кротчайшие сроки даже не выходя из дома.



Микроавтобусы «LG Экспресс Сервис» оснащены всем необходимым для ремонта на месте

В компании убеждены, что сроки выполнения сервисного ремонта не менее важны потребителю, чем собственно качество проделанной работы.

Глава представительства LG Electronics в Украине господин Ким убежден, что собственный сервис станет ключевым преимуществом для клиентов компании

Как известно, компания постепенно отказывается от услуг мультибрендовых сервисных центров партнеров и в течение следующего года планирует открыть собственные сервисные центры в таких городах, как Днепропетровск, Донецк, Запорожье, Львов, Симферополь и Харьков.

Что касается услуги выездного ремонта, то, по словам представителей компании, уже через два часа после принятия заказа и предварительной консультации технического специалиста по телефону мобильная ремонтная бригада прибывает на дом к заказчику. К услугам киевлян пять фирменных микроавтобусов и восемь квалифицированных инженеров.

Оплачивать ремонт сразу же вовсе не обязательно. Это можно сделать в течение пяти рабочих дней после получения отремонтированной техники.

Источник: www.ht.ua/news/97363.htm

Нетрадиционный рецепт:
видеокарта ZOTAC GeForce GTX 460 (ZT-40402—10P)

Евгений ЗЫКОВ
zykov@hi-tech.ua

Если видеокарты NVIDIA GeForce GTX 480, NVIDIA GeForce GTX 470 и NVIDIA GeForce GTX 465 отличаются между собой объемом и типом используемой памяти, количеством вычислительных конвейеров, а сам графический процессор у них идентичен, то для GeForce 460 производитель подготовил новый GPU. Для чего это было сделано и как повлияло на характеристики NVIDIA GeForce 460?

До знакомства с видеокартой ZOTAC GeForce GTX 460 (основана на модели NVIDIA GeForce GTX 460) мы предполагали, что она будет представлять собой «урезанную» версию старших моделей GeForce GTX 4XX. Обычная практика, когда производитель видеокарт представляет топовую модель семейства (в данном случае GeForce GTX 480), а затем, путем применения упрощенной памяти, снижения частот работы и сокращения количества вычислительных конвейеров, выпускает более простые модели. С GeForce GTX 470 и GeForce GTX 465 именно так и получилось, но вот в GeForce GTX 460 было решено использовать другой графический процессор (GF104).

Если начать анализировать, то такое решение становится вполне понятным и логичным. Графический процессор, применяемый в видеокартах GeForce GTX 480/470/465 (GF100), получился очень сложным и дорогим в производстве, хотя и весьма быстрым (см. электронную версию hi-Tech PRO 6/2010, с. 28). Его применение в топовых видеокартах вполне оправданно, а вот строить на его базе видеокарты среднего и начальных классов получилось бы невыгодно.

Принципиальных отличий в архитектуре не последовало, GF104, как и его предшественник, основан на той же архитектуре Fermi, но содержит уменьшенное число вычислительных модулей и имеет существенно меньшую площадь ядра (320 кв. мм против 529 кв. мм у GF100). Соответственно его себестоимость оказывается ниже, кроме того, для более компактного чипа с меньшим количеством выводов дизайн самой печатной платы получается проще, что в результате сказывается на стоимости готового устройства.

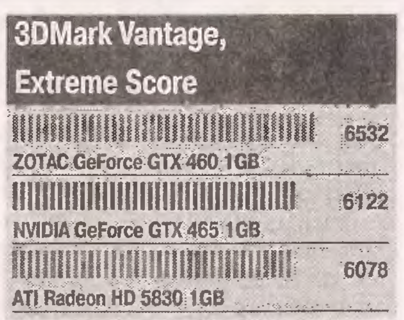
Признаться, результаты, продемонстрированные ZOTAC GeForce GTX 460, нас приятно удивили.

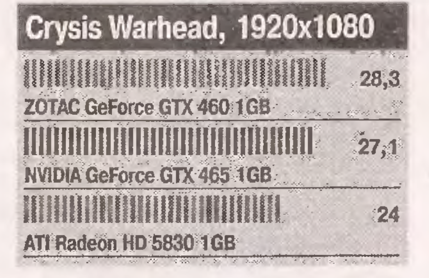
Вполне ожидаемо было, что видеокарты на базе GeForce 460 окажутся более доступными, более экономичными и более компактными в сравнении с решениями на базе GeForce 465, но вот то, что GeForce 460 сможет обойти GeForce 465 по скорости, стало настоящим сюрпризом.

В сравнении с близкими по классу видеокартами на ATI новинка выглядит также весьма конкурентно.

В общем графические адаптеры на базе GeForce GTX 460 (в данном случае ZOTAC GeForce GTX 460) получились весьма сбалансированными и очень конкурентоспособными, без каких-либо существенных недостатков.


Видеокарта ZOTAC GeForce GTX 460 оснащена всеми актуальными сегодня видеовыходами





Resident Evil 5, 1920x1080, C16XQ max detail

ZOTAC GeForce GTX 460 1GB	77
NVIDIA GeForce GTX 465 1GB	74
ATI Radeon HD 5830 1GB	69

Just Cause 2, 1920x1200, AF16, AA8, max detail

ZOTAC GeForce GTX 460 1GB	19,4
NVIDIA GeForce GTX 465 1GB	17,3
ATI Radeon HD 5830 1GB	18,5

ZOTAC GEFORCE GTX 460 (ZT-40402—10P)

Модель:	NVIDIA GeForce GTX 460
Интерфейс:	PCI Express 2.0x16
Поддержка инструкций DirectX:	DirectX 11
Графический процессор:	GF104
Техпроцесс:	40 нм
Видеопамять:	1024 МБ, GDDR5
Шина памяти:	256 бит
Частота ГП/памяти результирующая:	675/3600 МГц
Выходы:	2 DVI, HDMI, DisplayPort
Поставщик:	«Юг-Контракт», (044) 247-6704
Цена:	$245
Оценка:	
+	компактные размеры
+	хороший уровень производительности
+	тихая работа
+	большой набор видеовыходов
−	два (а не один) разъема дополнительного питания

Фотографу на заметку

Евгений ЗЫКОВ
zykov@hi-tech.ua

Компания SanDisk славится своими высокоскоростными картами памяти и аксессуарами для них. В нашем обзоре мы рассмотрим несколько таких продуктов и выясним, какие преимущества они предоставляют и кому их можно порекомендовать.

Необходимость в высокоскоростных картах памяти появляется в основном при использовании зеркальных фотокамер, а также видеокамер, снимающих видео высокой четкости. К примеру, скорость серийной съемки DSLR-камер (зеркальных) среднего класса составляет 5 кадр./с, в более продвинутых — до 10 кадр./с. При съемке в RAW-формате размер каждого файла может достигать более 10 МБ (зависит от разрешения матрицы и модели фотоаппарата), поэтому поток данных получается немаленьким.

На данный момент наиболее быстродействующими картами памяти являются карты памяти формата CompactFlash (CF). Во многом этим обусловлено то, что в полупрофессиональной и профессиональной фототехнике в основном используется именно этот тип карт памяти. Скорость чтения и записи у таких карт памяти может доходить до 90 МБ/с (например, SanDisk Extreme Pro™ CompactFlash Card).

В своей работе фотографы нередко используют ноутбуки. Как известно, современные лэптопы уже на заводе оснащаются мультиформатными кардридерами, хотя при всем многообразии поддерживаемых форматов карт памяти CompactFlash они не поддерживают. Внешние USB-кардридеры решает эту проблему, но их скоростные способности зачастую уступают быстрым картам памяти. Исходя из нашего опыта можем сказать, что редко какой USB-кардридер способен записать или считать данные быстрее 20 МБ/с (это связано с особенностями самих кардридеров, а также ограничением пропускной способности шины USB). Но на рынке присутствуют и более интересные решения.

Хорошим примером этого служит кардридер SanDisk Extreme Pro ExpressCard Adapter. Он не подключается по USB-соединению, а устанавливается в ExpressCard-слот (соответственно исчезают ограничения в пропускной способности) и предназначен для работы с картами памяти CompactFlash. В нашем распоряжении была карта памяти Verbatim с заявленными скоростями чтения и записи 45 МБ/с. При работе с SanDisk Extreme Pro ExpressCard мы получили результаты 48,9 МБ/с (скорость чтения) и 37,6 МБ/с (скорость записи). Для сравнения: результаты, полученные с этой же картой памяти, но с использованием USB-кардридера, составили 18,3 и 17,4 МБ/с соответственно для чтения и записи. Как видим, SanDisk Extreme Pro ExpressCard, в отличие от обычного кардридера, удалось раскрыть возможности карты памяти в полной мере. Если использовать SanDisk Extreme Pro ExpressCard при переносе больших объемов данных, экономия времени может быть весьма существенной.

Из продукции компании SanDisk в нашем распоряжении также оказалась карта памяти SanDisk Extreme III SDHC 8GB. Она тоже отличается высокой производительностью.

SANDISK EXTREME PRO EXPRESSCARD ADAPTER

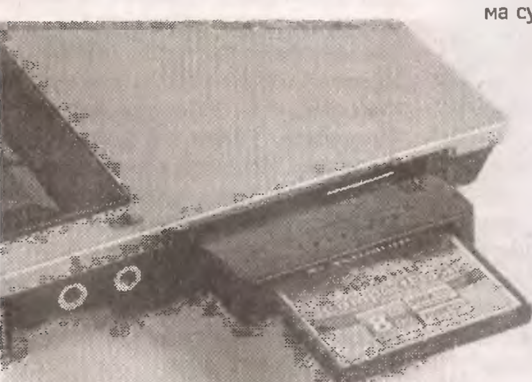
Поддерживаемые карты памяти:	CompactFlash Type I/II
Максимальная заявленная скорость передачи данных:	90 МБ/с
Интерфейс подключения:	ExpressCard
Поддерживаемые операционные системы:	Windows XP/Vista/7, Mac OS OS 10.4.X и более поздние
Габариты:	101x55x10 мм
Поставщик:	ERC, (044) 230-34-74
Цена:	н. д.
Оценка:	
+	высокая скорость работы
−	необходимость установки драйверов

SANDISK EXTREME III SDHC 8GB

Тип карты памяти:	SDHC
Номинальная емкость:	8 ГБ
Заявленная скорость чтения и записи:	30 МБ/с
Поставщик:	ERC, (044) 230-34-74
Цена:	$56
Оценка:	
+	хорошая производительность
−	высокая стоимость

Скорость до 30 МБ/с для карт памяти SDHC — очень неплохой результат.

С такими характеристиками SanDisk Extreme III SDHC 8GB будет хорошим выбором для использования в HD-видеокамерах и зеркальных цифровых фотоаппаратах.



Если убрать карту памяти, установленный в ноутбук кардридер лишь немного выступит за пределы корпуса

Для работы устройства необходимо устанавливать соответствующий драйвер

Высокая скорость карты памяти будет к месту в современной зеркальной фотокамере

Кристаллы будущего

Владислав ТКАЧУК
tkachuk@hi-tech.ua

Новые процессоры — уже давно не только гигагерцы, и даже не только ядра. Новые пользовательские задачи порождают новые решения, а с ними в корне меняется конструкция процессоров и их роль в современной технике.

Всякий раз, когда заходит речь о более мощных, более новых, более производительных процессорах, я вспоминаю разработчиков игр. Вот кому по гроб жизни будут благодарны производители процессоров, а заодно и другого «железа». Ни для кого, разумеется, не секрет, что трехмерные забавы — основной потребитель лишних гигагерцев и мегафлопсов процессорных мощностей, по крайней мере, в быту. Впрочем, и это тоже не секрет, что современные процессоры давно живут далеко не гигагерцами или количеством ядер. На передний план выходят совсем другие характеристики кристаллов, равно как возникают новые сферы их применения.

Очень показательным оказался в этом плане недавний Форум разработчиков Intel, где было вдоволь как горячих процессорных новинок (первые новости мы опубликовали еще в предыдущем номере «Моего компьютера»), так и актуальных задач для приложения новых возможностей. Например, интернет-телевидения или контекстно-зависимых мобильных устройств. Осенний форум был богат интересными новинками, и о самых главных из них мы расскажем далее.

КОНКУРЕНТ USB

Первое, что приходит в голову при знакомстве с технологией Light Peak, представленной Intel еще в мае этого года: не успели толком внедрить USB 3.0, как, видимо, ему пришел конец. Уже сейчас скорость передачи данных по оптическому кабелю на расстояние до 100 метров составляет 10 Гб/с, что в три раза быстрее eSATA/SATA 300, в 10 раз быстрее Gigabit Ethernet, более чем в 20 раз быстрее USB 2.0 и FireWire 400, в два раза быстрее, чем в USB 3.0. И это при том, что уже в ближайшее время разработчики из Intel намерены разогнать Light Peak до 100 Гб/с.

Важно, что по кабелю Light Peak можно передавать данные по разным протоколам. Например, подключить к компьютеру монитор, жесткие диски, принтеры, видеокамеры и любые другие устройства. Может так статься, что в скором времени в компьютерах и мобильных устройствах могут остаться только порты Light Peak, через которые будут передаваться все возможные данные.



Передача сигнала по оптическому волокну открывает новые горизонты для интерфейсов обмена информацией



Тестовый образец штекера Light Peak напоминает обычный USB, только провод тоньше. Но в принципе можно использовать и другие разъемы

Благодаря тому, что толщина оптоволокна составляет 125 микрон, что сравнимо с толщиной человеческого волоса (40–110 микрон), длинные кабели будут легче и дешевле обычных медных проводов, используемых сегодня в бытовой электронике. Правда, если провода будут еще использоваться для передачи питания (как, например, в случае зарядки по USB), то без меди все же не обойтись. Однако если разработчикам удастся элегантно решить эту проблему — новый стандарт сможет конкурировать не только с USB.

ПРОЦЕССОР ИЛИ ВИДЕОКАРТА

Самой ожидаемой и яркой премьерой стали, безусловно, процессоры Intel Core второго поколения, известные больше под кодовым именем Sandy Bridge. Аналогично своим предшественникам (семейству процессоров Westmere), Sandy Bridge выполнен по 32-нанометровому технологическому процессу, но использует принципиально новую архитектуру (что соответствует концепции смены технологических процессов и архитектур в процессорах Intel — Tick-Tock).

Так называемая умная микроархитектура Sandy Bridge основана на «кольцевой» архитектуре, объединившей на одном кристалле собственно центральный процессор, графический ускоритель, контроллер памяти (двухканальный DDR3), контроллер PCI-Express и встроенный Display port. Вследствие изменения архитектуры изменилась и организация кеша, традиционный L3 теперь называется LLC (Last Level Cache) и является общим для процессорных ядер (которых может быть от двух до четырех) и графического ядра, использующих для связи высокоскоростную шину нового типа.

Как результат — разработчики обещают значительный прирост производительности графической подсистемы при сохранении низкого тепловыделения.



Официальное представление процессора Intel Sandy Bridge стало главным событием осеннего форума Intel

Если помните, встроенный графический контроллер уже был в процессорах Core i5/i7 первого поколения. Тогда его производительности было вполне достаточно, чтобы заменить встроенную графику в играх средней прожорливости. Сегодня же можно говорить о более широком применении графического потенциала процессора Sandy Bridge. В частности, благодаря обновленной технологии Turbo Boost.

Если раньше вычислительная мощность могла распределяться только между процессорными ядрами (за счет отключения одного или нескольких пассивных ядер можно поднять частоту и производительность одного активного), то теперь можно управлять производительностью не только процессорного, но и графического ядра в зависимости от текущей нагрузки и характера выполняемых задач. Например, работа графического ускорителя может адаптироваться под обработку трехмерной графики в играх, мультимедийные приложения, декодирование видео высокой четкости и т. п., в том числе в режиме многозадачности.

В процессорах будет использоваться технология Hyper-Threading, позволяющая выполнять до четырех потоков на двухъядерных процессорах и до восьми потоков на четырехъядерных. Несложно догадаться, что таким образом можно существенно ускорить выполнение адаптированных под многопоточность приложений. Кроме того, в новых процессорах будет реализован набор команд Advanced Vector Extensions (AVX). AVX несет повышенную производительность и улучшенные возможности для управления данными, их перемещения и сортировки. Новый 256-разрядный набор команд ускорит работу приложений с интенсивной обработкой цифр с плавающей запятой, к которым относятся приложения для редактирования фотографий, создания цифрового контента и др.

Настольные версии процессоров Sandy Bridge будут иметь энергопотребление 35 и 45 Вт и станут доступны для систем начального уровня начиная с 2011 года.

АТОМНОЕ ПОПОЛНЕНИЕ

В свое время процессор Atom произвел настоящую революцию на рынке недорогих ПК и дал толчок к возникновению абсолютно новых классов устройств. Это и взорвавшие рынок нетбуки, и настольные системы — неттопы и мультимедийные компьютеры на их основе, а также мобильные интернет-устройства, о которых подробнее мы поговорим дальше. И самое важно, что это очень успешное процессорное направление не только не стоит на месте, но и активно завоевывает новые сегменты устройств. В частности, благодаря использованию новомодных систем на одном кристалле (system-on-chip, SoC).

Среди главных новинок на поприще атомных процессоров — уже анонсированный ранее двухъядерный процессор Atom N550, который отличается от собратьев высокой производительностью и поддержкой оперативной памяти DDR3. Кроме того, на последнем форуме была представлена новая платформа Oak Trail, оптимизированная для планшетов и тонких нетбуков. Платформа появится в начале следующего года и будет обладать улучшенными значениями энергопотребления (до 50 % экономнее) и тепловыделения. При этом системы на ее основе смогут порадовать пользователя воспроизведением видео высокой четкости.

КАРТИНКА ИЗ ИНТЕРНЕТА

Процессоры Intel Atom CE 4100 могут использоваться для построения домашних мультимедийных систем и устройств для просмотра интернет-телевидения. В частности, подобное устройство на базе Windows 7 Embedded Standard с оболочкой Windows Media Center продемонстрировала компания Microsoft. До этого времени для использования Windows Media Center требовался достаточно производительный компьютер, в настоящее же время его легко можно заменить компактным устройством, соизмеримым с телевизионной приставкой. При этом устройство позволит не только просматривать интернет-контент на телевизоре, но и воспроизводить на большом экране видео высокой четкости. В настоящий момент готовы только прототипы устройств от Asus и Acer, но начало их продаж уже не за горами — ориентировочно в 2011 году.

КАРТИНКА ПО ВОЗДУХУ



Кроме проводных интерфейсов большое внимание компания Intel сосредоточила на беспроводных технологиях передачи данных, в частности, передачи видеоизображения через Wireless Display. Intel WiDi доступна в некоторых моделях ноутбуков на базе Intel Core 2010 г., а также в беспроводном адаптере Netgear Push to TV. Технология основана на популярном стандарте Wi-Fi, присутствующем в каждом лэптопе, и предназначена для подключения персонального компьютера к HD-телевизору при помощи крошечного и легкого адаптера. Технология позволяет выполнять удобную передачу видео (его разрешение, правда, ограничено HD и не дотягивает до заветных 1080p), фотографий и музыки с ноутбуков на телевизор, позволяя наслаждаться просмотром на большом экране с дивана, а не тесниться вокруг экрана мобильного компьютера.

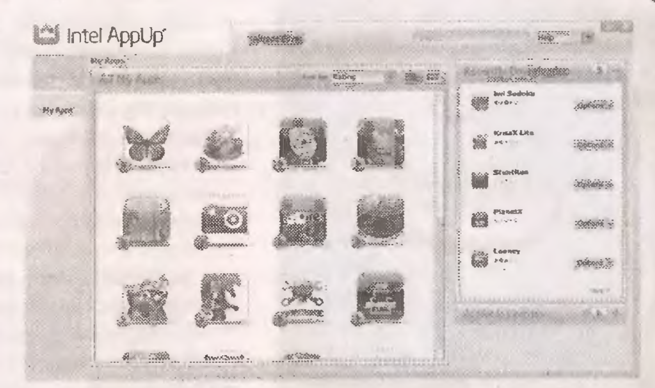
Картинка передается с ноутбука на телевизор. Ничего необычного, но есть один нюанс — все это происходит без каких-либо проводов. Все провода, которые вы видите на картинке, не имеют к процессу вообще никакого отношения ☺

КАЖДОЙ ОПЕРАЦИОНКЕ ПО МАГАЗИНУ!...

...а то и по несколько! И действительно, редкий запуск новой операционной системы для мобильных устройств обходится без анонса виртуального магазина, где для него можно бесплатно закачать или приобрести за деньги какие-либо виджеты-приложения.

Не стала в этом смысле исключением платформа MeeGo, активно продвигаемый симбиоз Mobile Linux и нокиевской Maemo. Даже больше, Intel запустила магазин программного обеспечения для компьютеров на платформе Intel Atom — AppUp. Одна из фишек системы — возможность автоматического подбора и загрузки программ, адаптированных под размер экрана определенного нетбука.

Вместе с магазином также запущена программа Intel AppUp Developer (IADP) (http://appdeveloper.intel.com), которая включает продукты и ресурсы, необходимые разработчикам для создания приложений для устройств на базе процессоров Intel Atom (нужно понимать, далеко не только нетбуков, но и обширного семейства встраиваемых устройств) и их последующей продажи, а также инструментарий, позволяющий производителям ПК, поставщикам контента и другим компаниям создавать пользовательские интернет-ресурсы для дистрибьюции различного программного обеспечения, включая приложения и различные утилиты, непосредственно в первые руки.



В магазине приложений пользователи смогут автоматически загружать приложения, оптимизированные под конкретные модели атомных устройств

В свою очередь компании D-Link и Boxee анонсировали устройство, поддерживающее популярные мультимедийные форматы и способное воспроизводить цифровые материалы из персональных библиотек и Интернета. Аналогично прототипам от Asus и Acer, оно базируется на процессоре CE4100 и предоставляет мгновенный доступ к фильмам, эпизодам телесериалов и приложениям, включая приложения для общения в социальных сетях.

Совместные проекты Intel и Google в области интернет-телевидения представлены двумя интересными устройствами. Это интернет-телевизор Sony и приставка Logitech Revue. Оба устройства сочетают технологии стандартного телевещания и широкополосного доступа в Интернет — благодаря лежащему в их основе симбиозу чипов Intel и платформы Google TV на базе ОС Android. По мнению специалистов компании Intel, подобные устройства могут изменить наши представления не только о просмотре традиционного ТВ, но и о работе и общении в Интернете.

Также процессоры Atom нашли свое применение в различных встраиваемых системах. Например, автомобильных центрах мультимедийных развлечений, умных коммуникационных устройствах и т. п.

Новая система на чипе третьего поколения на базе процессоров CE4200 также будет использоваться в домашних мультимедийных системах и умном телевидении. Кроме того, эти процессоры предлагают возможности многопоточного декодирования и обработки HD-видео, поддерживают 3D, MPEG2, MPEG4-2 и VC-11. Решение оснащено интегрированным декодером HD-видео (H.264), позволяет осуществлять видеозвонки, потоковую передачу данных на другие устройства, в том числе портативную электронику. Благодаря поддержке различных режимов питания новые решения помогают снизить энергопотребление готовых устройств.

УПРАВЛЯЕМ БЕЗ РУЛЯ

Наверняка многие слышали о майкрософтовском «Проекте Натал», призванном сделать управление играми максимально интуитивным и при этом обеспечивать максимальную свободу действий в пространстве – то есть полностью отказаться от джойстиков и прочих игровых манипуляторов. Для контроля над игровым персонажем предлагается использовать человеческие руки (и другие конечности тела), просто выполняя некие движения в пространстве, которые будут регистрироваться умными камерами.

Свой взгляд на технологию предложила компания Intel, представив прототип трехмерной камеры. Опытный образец способен не только распознавать объекты во фронтальной плоскости, но и оценивать их расстояние до камеры. На практике такая технология поможет и в управлении играми, и в работе с компьютером в целом, когда одним жестом руки можно будет переместить или закрыть окно программы, масштабировать или повернуть фотографию и т. п.

Также умная камера умеет хорошо распознавать лица людей. Она может использоваться для интеллектуального слежения за объектами, не просто регистрируя движения, но и распознавая образы, изменение или перемещение наблюдаемого объекта.

ПЛАНШЕТНОЕ БУДУЩЕЕ

Уже надоело об этом говорить, но самой горячей темой среди цифровых пользовательских устройств в этом году были и остаются планшеты. Достаточно много таких устройств разной степени готовности мы уже видели на выставке Computex. Вместе с тем летом узреть какого-нибудь реального конкурента безраздельно доминирующему Apple iPad было сложно. Сейчас же есть надежда, что интересных устройств на альтернативных платформах и альтернативных операционных системах станет больше. По крайней мере, некоторые из них были показаны в ходе форума Intel.

Одной из наиболее ярких премьер среди планшетов стало устройство от Dell. Новинка фактически совмещает в себе

наши представления о планшете в классическом понимании Tablet PC и новомодными тенденциями моноблоков в стиле Apple iPad. Устройство можно использовать как в формфакторе моноблока, прибегая к управлению только посредством сенсорного экрана, так и в формате стандартного ноутбука. Причем самое интересное в новинке то, как поворачивается в ходе трансформации сенсорный экран. В отличие от традиционных Tablet PC, где экран поворачивался в горизонтальной плоскости, в новинке Dell он крутится, словно белка в колесе, внутри рамки-крышки.

Также в ходе форума были представлены устройства на базе платформы Oak Trail. Ее отличительная особенность — оптимизированное энергопотребление для мобильных интернет-устройств и планшетов при сохранении высокой производительности. В частности, на выставке были показаны не только планшет, но и карманная игровая система на базе Windows (кроме этого, платформа Oak Trial поддерживает Googl Android и MeeGo).

Также стоит отметить немецкий планшет WeTab (изначально его названием было WePad). Это одно из первых серийных устройство под управлением MeeGo, которое уже поступило в продажу в Германии в середине сентября. Устройство имеет диагональ 11,6 дюйма, сенсорный экран с поддержкой множественных нажатий и разрешением 1366x768 точек. Планшет работает на базе процессора Intel Atom 1,66 ГГц, имеет 1 ГБ оперативной памяти и до 32 ГБ общей памяти для хранения данных.

Что до коммуникационных возможностей, то в устройстве присутствуют два разъема USB, кардридер, слот для наушников и опциональный разъем для SIM-карты (в моделях 3G). Что до беспроводных интерфейсов — это традиционные Bluetooth, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, опциональный 3G, а также модуль спутниковой навигации в моделях с поддержкой 3G. Устройство поддерживает многозадачность. Заявленное время автономной работы составляет 6 часов.

ОН ЗНАЕТ, ЧТО ВЫ ДЕЛАЛИ ПРОШЛЫМ ЛЕТОМ

Напоследок хочется рассказать еще об одном интересном направлении в исследованиях корпорации Intel, результаты которого наверняка станут востребованными с возросшей производительностью мобильных процессоров. Речь идет о так называемых контекстно-зависимых устройствах. Иными словами, эти устройства выполняют возложенные на них функции с учетом месторасположения пользователя, его привычек, предпочтений, материального положения и т. п.

Хороший пример контекстного поиска уже какое-то время существует в устройствах с функцией навигации. Например, при поиске ресторана первыми в выдаче будут стоять результаты, наиболее близкие к вашему местоположению. А теперь представьте, что поиск заведения будет происходить еще и с учетов множества других факторов — ваших предпочтений в кухне (ну не перевариваете вы восточную кухню, зато любите европейскую, украинскую и мексиканскую), количества денег, которые вы обычно тратите на трапезу, и т. п. Все эти данные устройство может получать, анализируя ваши расходы, покупки, поездки и др. Разумеется, в том объеме, который вы ему разрешите.

Сначала может показаться, что доверять устройству личную информацию — достаточно рискованный шаг. И действительно, с потерей смартфона ценная информация может стать достоянием злоумышленников. И тут разработчикам еще нужно поработать над тем, чтобы сделать программные и аппаратные решения наиболее безопасными. Вместе с тем генеральный директор по технологиям, руководитель сети Intel Labs Джастин Ратнер не видит в этом особой проблемы. По его словам, многие люди не только доверяют программам куда более ценную информацию, но и делают ее достоянием общественности в социальных сетях. Популярность последних и временами опрометчивая открытость людей в общении через Интернет позволяют говорить о готовности пользователей делиться со своими цифровыми помощниками частью личной информации, чтобы сделать их работу эффективнее.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Как видим, процессорные технологии не стоят на месте. Они не только развиваются в традиционных для себя нишах, но и осваивают новые направления. Персональные компьютеры из года в год мельчают. Эта тенденция хорошо заметна с повальным интересом к планшетам и мобильным интернет-устройствам. И эта тенденция хорошо поддерживается производителями процессоров как аппаратно (прежде всего кристаллами с пониженным энергопотреблением и системами на чипе), так и программно. Чего стоит только MeeGo и недавнее анонсирование магазина приложений под эту платформу, которая выглядит хорошей альтернативой Windows 7, по крайней мере, для планшетных ПК.

Очевидно, что тяжелые игрушки — далеко не единственное занятие для современных процессоров. Новые кристаллы нужны для множества других задач, и производители не устают радовать нас их решениями.

Связь в небольшой компании

Окончание. Начало в предыдущих номерах

Владимир ТАБАКОВ,
Павел ИЕВЛЕВ
authors@hi-tech.ua

В прошлых номерах мы остановились на основных преимуществах и недостатках внедрения IP-телефонии в небольших компаниях, а также начали рассматривать конкретные решения, предлагаемые ведущими производителями. Сегодня мы завершим этот обзор и подведем итоги.

SIEMENS

HiPath OpenOffice ME (с V2 новый бренд: OpenScape Office MX) — платформа для объединенных коммуникаций с интегрированной поддержкой всех современных коммуникационных услуг (проводной, Wi-Fi и сотовой телефонии, конференц-связи, электронной и голосовой почты, факсимильной связи, обмена сообщениями, доступа в Интернет), ориентированная на предприятия малого и среднего бизнеса.

Особенностью платформы является архитектура выделенного устройства: все приложения предварительно установлены на аппаратной платформе и используют программный пакет OpenScape Office и другое ПО на базе открытых стандартов (SIP, CSTA, XM).

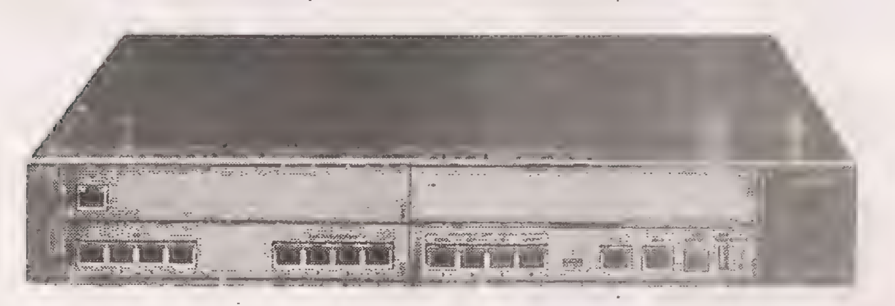
HiPath OpenOffice ME позволяет обеспечивать работу от 20 до 150 пользователей и обладает эталонной для решений данного класса функциональностью, способствующей повышению продуктивности сотрудников и оптимизации расходов компании за счет целого ряда факторов. Среди них и гибкое выстраивание коммуникационной инфраструктуры в соответствии с нуждами бизнес-процессов, и устранение несогласованности действий сотрудников различных отделов или членов проектных групп, и возможность быстрого и комфортного обмена информацией из любой точки мира. Платформа способствует снижению операционных издержек за счет простой установки, администрирования и обслуживания, что особенно критично для небольших компаний.

Большое значение уделено безопасности решения благодаря использованию встроенного маршрутизатора и брандмауэра, туннелей VPN и демилитаризованной зоны, VLAN и QoS. Перечень поддерживаемых интерфейсов включает 4xLAN, 1xDMZ, 1xWAN, 2xUSB (управление и внешние запоминающие устройства). Возможна установка дополнительных плат расширения: GMS (4xBRI), GMS (4xBRI, 4xa/b), GMAL (8xa/b), GME (1xPRI), GMAA (2xa/b, 4xHKZ).

К основным выгодам и преимуществам использования решения HiPath OpenOffice ME можно отнести:

- повышение мобильности сотрудников;
- управление состоянием присутствия, а также возможность просматривать сведения о доступности других сотрудников;
- развернутую систему голосовой почты;
- гибкое управление конференцией;
- селективную запись телефонных разговоров;
- интеграцию с Microsoft Offce Outlook.

HiPath OpenOffice ME может поставляться в комплекте с большим модельным рядом IP-телефонов семейства OpenStage, а также системных цифровых аппаратов optiPoint. Также в линейке представлен телефон Wi-Fi и программный клиент optiClient.



OpenOfficeME. Особенностью платформы является архитектура выделенного устройства: все приложения предварительно установлены на аппаратной платформе

Выбор решения

Подводя итог обзору решений по организации связи в небольшом офисе, нужно отметить, что поскольку все системы используют одну технологию, все «базовые» функции у них практически одинаковы. Поэтому при выборе следует определиться с тем, чего необходимо достичь в результате.

1. Если необходимо простое и недорогое решение, следует обратить внимание на поставщиков «коробочных» решений.
2. Если требуются определенные дополнительные функции, как то поэтапное масштабирование системы, организация контакт-центра и т. п., стоит обратиться к поставщикам более «тяжеловесных» решений.

При общении с поставщиком следует уточнить:

- окончательно ли определена стоимость; все ли оборудование учтено при составлении предложения и нет ли необходимости докупать дополнительное оборудование (например, GSM-шлюзы для интеграции с сетями мобильной связи);
- включена ли в предложение стоимость всех необходимых лицензий для открытия той или иной системы.

Не стесняйтесь обращаться к поставщикам тех или иных решений. Любой из них с радостью возьмется решить вашу задачу. Сравните предложенные решения. В любом случае — выбирать вам, в соответствии с вашими предпочтениями и требованиям к системе.

Что хочется сказать в заключение? Тенденция последних лет говорит о том, что IP-телефония постепенно, но планомерно вытесняет с рынка традиционную телефонию. Насколько скоро произойдет эта смена — сказать затруднительно. Но сделать связь функциональной, доступной, а главное — недорогой IP-телефония может уже сегодня.

Редакция благодарит за помощь компании «Вектор-Киев», «Инфотел-Дистрибуция», «МУК», Connecto Ukraine, RRC, Telco.



221
ГАРЯЧА ЛІНІЯ
МАГНОЛІЇ-ТВ

Полезный шпионаж:
системы дистанционного слежения за детьми

Татьяна ФИСЕНКО
fisenko@hi-tech.ua

Как говорит народная мудрость, за ребенком нужен глаз да глаз. Но понятно, что при современной занятости родителей на это не всегда есть время. И здесь кстати придутся различные устройства и технологии, позволяющие контролировать ситуацию на расстоянии. Благо способов осуществления контроля хватает.

Способ первый: подручные средства

Дистанционное наблюдение за ребенком можно организовать и с помощью неспециализированных устройств (кстати, этот способ подойдет и для наблюдения за пожилым родственником, а также за животным). Выбор конкретной техники и способа передачи данных напрямую зависит от места и цели установки системы наблюдения (подробнее об организации системы видеонаблюдения читайте в «hi-Tech. Мир связи» 8—9/2010). IP-камеры позволяют транслировать видео- и аудиопоток в локальную сеть (через LAN или WLAN). Достоинства этого устройства очевидны: сравнительно невысокая стоимость, отсутствие необходимости в дополнительном оборудовании и беспроблемный просмотр картинки через Интернет.

Минусы проистекают из плюсов: требуются бесперебойное питание, наличие на охраняемом объекте локальной сети с доступом в Интернет (желательно — безлимитным). Подключаемые по USB камеры, несмотря на всю несерьезность и дешевизну подобного решения, вполне могут выполнять функцию слежения. Главное ограничение заключается в том, что для работы этого девайса нужен постоянно работающий компьютер, подключенный к Интернету.

Главное преимущество связки «веб-камера + ПК» заключается в низкой стоимости решения. Минус очевиден: дома придется держать постоянно включенный компьютер.

Аналоговые камеры теоретически тоже могут подойти, прежде всего из-за цены: беспроводной комплект наблюдения можно купить за $20—40, а проводной — и того дешевле. С его помощью реально, например, находясь на кухне, по обычному телевизору наблюдать за детской комнатой. Плюсы этого метода в том, что не потребуется никакой компьютерной техники.

Картинка или звук? Если есть ограничение в объеме передаваемого трафика, имеет смысл подумать: а так ли уж нужно видеоизображение? Возможно, стоит ограничиться периодической отсылкой фотографий или аудиодорожкой. Можно подумать — в качестве промежуточного варианта — о гибридной системе, которая «слушает тишину», а в случае появления подозрительного звука оповещает об этом пользователя и включает видеоканал.

Способ второй: няни аудио и видео

Среди специализированных устройств стоит в первую очередь упомянуть радионяни, которые бывают нескольких типов.

Радионяня — это беспроводная система, предназначенная для дистанционного контроля мамы за ребенком. Такие устройства наблюдения также часто называют бэби-монитор или видеоняня.

В понятие «радионяня» включаются как средства аудио- и видеонаблюдения, так и комплекты, предназначенные для контроля физических параметров ребенка (температуры, наличия влаги и т. д.). Кстати, изображение и звук, передаваемые камерой, можно просматривать несколькими способами — и на экране монитора, и на экране обычного телевизора.

Итак, что же представляет собой типичная радионяня? Это небольшой электронный прибор, состоящий из двух блоков: «детского» и «родительского». По внешнему виду радионяня напоминает игрушечную рацию. Детский блок устанавливается рядом с кроваткой малыша, он улавливает все шумы и шорохи и передает их на родительский блок радионяни, что позволяет взрослым слышать все, что происходит с ребенком.

Как правило, оба блока работают от аккумуляторов или батареек. В зависимости от комплектации может прилагаться адаптер либо зарядное устройство.

Важным критерием выбора радионяни является радиус действия. Однако не забывайте, что «250 метров», указанные в технических характеристиках, это радиус действия на открытом пространстве, где нет стен и помех. В условиях обычной квартиры данная цифра ощутимо уменьшается. Нередки случаи, когда для снижения уровня помех приходится долго искать место для родительского блока или выключать некоторые электрические приборы.



Среди дополнительных функций радионяни может быть передача данных об условиях в комнате (температура, влажность и т. д.), а также возможность включения записи колыбельной

Еще один важный момент: если у соседей есть своя радионяня, то есть риск вместо писка собственного малыша услышать плач соседского ребенка. Хотя при использовании качественных моделей такого не должно случиться. Может от этого застраховать и использование цифровой модели радионяни (www.babymonitor.com.ua/product/tsifrovye-videonyani-4.html). Она использует полностью цифровой канал связи и автоматически переключает каналы в случае необходимости, в то время как в аналоговых системах переключение каналов производится вручную.

Сейчас можно найти модели радионянь с выходом в телефонную сеть. Предполагается, что детский блок, уловив писки малыша, может позвонить на заданный телефонный номер. Правда, скорее всего, при условии нормальной работы родительского блока радионяни такой изыск не понадобится.

Вероятно, современной маме потребуется радионяня с двусторонней связью, которая может транслировать как звуки, издаваемые ребенком, так и слова родителей, обращенные к нему. И если мама не может подойти к малышу сразу же, то на некоторое время она сможет успокоить его через радионяню.

СПОСОБ ТРЕТИЙ: КОНТРОЛЬ НА РАССТОЯНИИ

Для детей постарше, когда они уже начинают активно познавать мир, ходить и бегать, понадобятся совсем другие устройства. Например, мобильный дистанционный контроллер (в Украине они продаются под названием «Непотеряйка» (www.mircomforta.com.ua/product_126.html).

Такой прибор контролирует нахождение ребенка либо другого объекта, представляющего для вас особую ценность (например, его используют для чемоданов в аэропорту, для животных), на безопасном расстоянии. При выходе ребенка за пределы безопасного расстояния включается сигнал тревоги (порядка 85 дБ), позволяющий вовремя отреагировать и предотвратить потерю ребенка в людном месте или на природе.

Прибор довольно прост и интуитивно понятен. Он состоит из приемника и передатчика. Передатчик закрепляется на одежде или теле ребенка (в виде цепочки, браслетика и т. д.), приемник находится у родителей. В зависимости от модификации прибор позволяет гибко настраивать «безопасное расстояние» между приемником и передатчиком (взрослым и ребенком соответственно) — от 1 до 60 м.



Мобильные дистанционные контроллеры обычно выглядят как браслет на детскую руку или ногу (передатчик) и брелок (приемник)

Кроме того, прибор оснащен кнопкой вызова на стороне передатчика (который находится у ребенка). В случае опасности (либо просто при желании позвать родителей) ребенок всегда может нажать тревожную кнопку вызова.

СПОСОБ ЧЕТВЕРТЫЙ: АВТОДОЗВОНЩИК

Стоит сразу отметить, что способ довольно недешевый, прежде всего из-за стоимости самого прибора — трэкфона (www.trakfon.ru, около 2—3 тыс. грн). Но, с другой стороны, это устройство довольно универсальное.

Трэкфон содержит в себе два прибора: GPS-приемник (прибор для определения местоположения) и обычный сотовый телефон GSM. Соответственно, устройство имеет две функции — слежение и голосовая связь. То есть если дать ребенку этот прибор, то для него это всего-навсего мобильный телефон, а вот для родителей это устройство, с помощью которого можно следить за перемещением отпрыска. К примеру, реально узнать, возвращается ли он прямиком из школы домой, а в случае, если ребенок потерялся, определить его точное местоположение.

Принцип работы трэкфона основан на том, что прибор улавливает сигналы со спутников, определяя свои координаты. Для точного определения местоположения необходимо уловить сигнал как минимум с трех спутников. К слову, для этих целей в космосе находится порядка 30 спутников. То есть в любой точке мира можно достаточно точно определить, где находится владелец устройства — в Киеве, Львове или вообще Шанхае ☺.

Для определения местоположения трэкфона на него нужно отослать SMS, в ответ придет SMS с координатами. Для визуального наблюдения можно пользоваться Картами Google или любой другой электронной картой, которая достаточно детализирована для нужного города. При этом прибор очень верно определяет координаты, его погрешность составляет всего 10—40 м, причем со временем можно определять эту погрешность и вычислять местонахождение ребенка с точностью почти до метра.

Стоит заметить, что трэкфон — это сложное и сугубо специализированное устройство. Но для этих же целей вполне можно использовать любые GPS-трекеры, которые более распространены (хотя они обойдутся примерно во столько же, сколько стоит трэкфон). Есть опять же специализированные устройства, предназначенные именно для детей, к примеру, mamagps (www.mamagps.com).



GPS-трекер обычно представляет собой примитивное подобие телефона с несколькими кнопочками-сигналами для обозначения разных ситуаций и совершения звонков

СПОСОБ ПЯТЫЙ: УСЛУГИ МОБИЛЬНЫХ ОПЕРАТОРОВ

Узнать, где находится ребенок, можно также с помощью услуг мобильных операторов на базе технологии определения местонахождения абонента LBS (Location-based services, http://ru.wikipedia.org/wiki/Location-based_service). Такие сервисы есть у «Киевстара» («Маячок», www.kyivstar.ua/ru/personal/prepaid/services/mayachok) и МТС («Дитина під наглядом», www.mts.com.ua/ukr/child_monitor.php).

Технология LBS дает возможность узнать о текущем местонахождении членов семьи в виде SMS, MMS, на WAP- или веб-страничке, а также получить оповещение, если «поднадзорный» покинул определенную область или, наоборот, зашел в нее, — в виде SMS либо на e-mail. Для реализации услуги можно создать абонентскую группу (так называемую семью), добавлять в нее членов своей семьи (которые дают на это согласие), а также удалять их. Ежемесячно каждому человеку, который принадлежит к списку членов семьи, приходит SMS-сообщение с номерами абонентов, которые могут определять его местоположение. При этом каждый член абонентской группы может в любой момент удалить свой номер из списка членов группы «семья».

Как видим, способов наблюдения за детьми хватает, и они разные как по технологиям, так и по доступности. И выбрать оптимальный всегда можно. Единственное, о чем не стоит забывать, — внимания самих родителей никогда не заменит ни радионяня, ни мобильный «маячок». Но в некоторой мере упростить жизнь они смогут ☺.

Виртуальный кабинет: на что способны онлайновые офисы. Часть первая

Сергей ПОТАПЕНКО,
Владислав МИРОНОВИЧ

Тенденция перехода различных настольных приложений в онлайн-форму прослеживается уже довольно давно. Не стали исключением из общего правила и офисные пакеты, которые, перейдя в онлайн, продолжают активно развиваться. Давайте поближе познакомимся с возможностями, которые предлагают пользователю современные виртуальные офисы.

Представьте себе ситуацию: вы решили немного поработать дома, и, сидя с чашечкой горячего кофе, уже собираетесь погрузиться в процесс, как вдруг обнаруживается, что забыли переслать нужные документы по почте или переписать их на флешку. Либо в поездке появилась необходимость срочно сделать какой-нибудь отчет или презентацию, а на ПК не установлены необходимые приложения. Ситуация далеко не безвыходная — многие пользователи наверняка знают о существовании онлайновых офисных служб, которые позволяют работать с документами без наличия соответствующих десктопных приложений. Другое дело, насколько смогут интернет-версии офисных приложений заменить своих настольных коллег. Чтобы ответить на этот вопрос, мы детально изучили возможности пяти популярных онлайновых сервисов. Давайте посмотрим, что же они могут нам предложить.

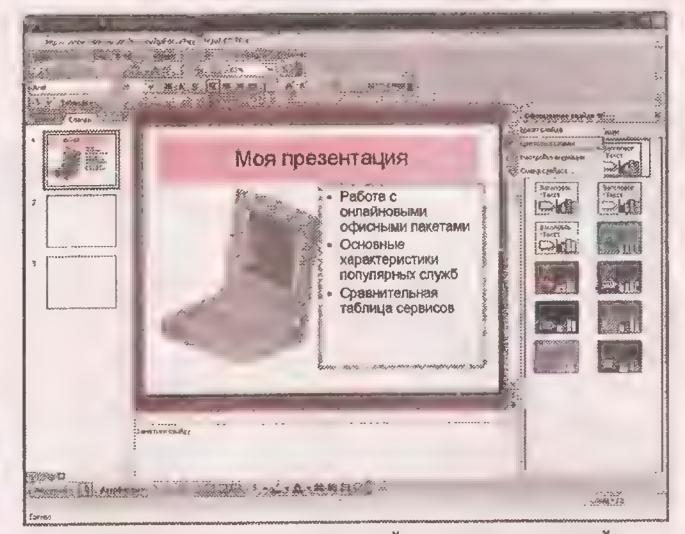
СВОБОДА МЫСЛИ

www.thinkfree.com

Одной из альтернатив софтверным «динозаврам» Microsoft и Google (о них читайте в следующем номере) является бесплатный онлайновый офисный пакет ThinkFree Office Online (кстати, стоит отметить, что существует и офлайновая версия этого продукта). Среди основных преимуществ сервиса — возможность быстро просматривать, редактировать и создавать документы без регистрации. Однако стоит отметить, что работа сервиса требует установки Java Runtime Environment, и первый его запуск довольно продолжителен, поскольку он кеширует часть своих данных на ПК пользователя. В дальнейшем же скорость работы практически сравнивается со скоростью обычного локального офисного пакета.

ОЦЕНКА

- ⊕ доротная функциональность, сопоставимая с функциональностью офлайновых офисов
- ⊕ высокая скорость работы
- ⊕ возможность создания портфолио
- ⊕ совместная работа с документами
- ⊕ интуитивно понятный интерфейс
- ⊖ периодические «глюки» Java-машины — некорректная работа в некоторых браузерах (например, в Opera)
- ⊖ не очевидная функция добавления документов в портфолио



Утилита для создания презентаций имеет ограниченный, но достаточный для большинства случаев набор шаблонов оформления слайдов

ThinkFree Office Online позволяет просматривать около 20 форматов файлов, включая документы Microsoft Office, OpenOffice (ODF) и PDF. Для их открытия предусмотрена утилита Uni-Paper. Справедливости ради стоит отметить, что далеко не все PDF-документы удалось открыть для просмотра — в ряде случаев служба выдавала ошибку. А вот конвертировать любой документ в PDF получается на ура, причем готовый PDF можно сохранить как на жестком диске ПК, так и в онлайновом хранилище ThinkFree (для последнего необходима регистрация).

Для создания и редактирования документов в ThinkFree Office предусмотрены три утилиты: текстовый процессор, редактор электронных таблиц и модуль для создания презентаций. Функциональность, как, впрочем, и интерфейс этих инструментов весьма схожи с аналогичными приложениями знакомого всем Microsoft Office. Текстовый редактор поддерживает форматирование текста, вставку изображений и таблиц, создание пользовательских стилей и т. д. Имеется также проверка орфографии, однако с

ошибками на русском ThinkFree не справился даже в обычном режиме проверки. Типичную функциональность предлагают и электронные таблицы: сортировка данных, создание формул, построение диаграмм. Утилита для создания презентаций позволяет делать слайды с текстом и графикой, пользуясь ограниченным набором шаблонов, и снабжать их различными эффектами. При импорте документов и таблиц проблем с корректным открытием не возникло — форматирование, стиль и различные объекты отобразились правильно. Единственная проблема текстового процессора — отсутствие инструмента рецензирования, поэтому если документ имел какие-либо правки или примечания, они пропадут. В целом функционального набора приложений ThinkFree вполне достаточно для подавляющего большинства пользователей.

Зарегистрировавшись, вы также получаете в пользование собственное онлайновое хранилище документов объемом в 1 ГБ. Это избавит от необходимости синхронизации рабочих документов между двумя и более компьютерами. Загруженные файлы можно просматривать, редактировать, публиковать на сервере ThinkFree и «расшаривать» их для других определенных пользователей. Кстати, сервис поддерживает и групповую работу над документами. Правда, одновременно их редактировать не получится — справочная система портала ссылается «на соображения безопасности».

Еще одна интересная особенность офиса от ThinkFree — возможность создания собственного портфолио. Опубликовав нужные документы, вы сможете включить их в портфолио, чтобы затем разослать ссылку на него заинтересованным людям (например, потенциальным работодателям).

Онлайновый многостаночник

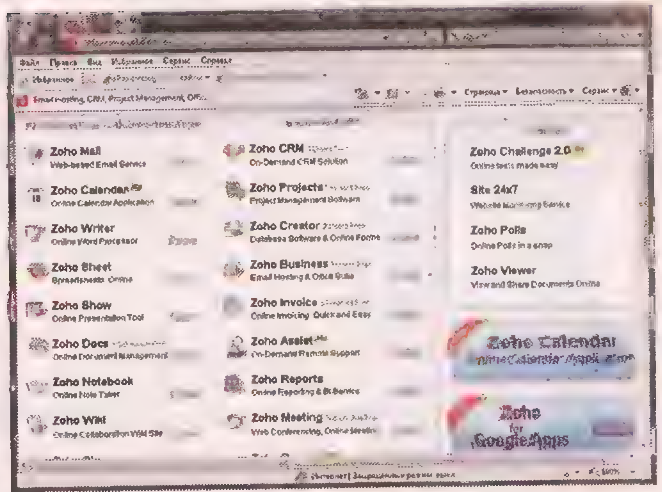
www.zoho.com

Еще одним интересным сервисом является набор веб-приложений ZOHO, являющийся, можно так выразиться, прямым конкурентом набора онлайновых служб Google. Собственно, функциональность сервиса выходит далеко за рамки онлайнового офисного пакета, как это было реализовано в ThinkFree. Но обо всем по порядку.

Условным связующим звеном между всеми веб-приложениями выступает почтовая служба ZOHO Mail, снабженная календарем и книгой контактов. Из офисных приложений представлен стандартный набор: текстовый процессор Writer, редактор электронных таблиц Sheet и утилита для создания презентаций Show. Writer обладает большинством функций офлайновых текстовых редакторов: форматирования текста, операция вставки графики, таблиц и различных символов, проверка орфографии и т. д. Довольно удобным является интерфейс приложения, схожий с MS Word 2007 — все функциональные возможности разбиты по категориям и вынесены на панель управления в виде отдельных вкладок. Приложение Sheet позволяет анализировать и обрабатывать данные, строить графики и диаграммы, а также писать различные макросы. Show помогает создавать презентации, а также организовывать их удаленный показ.

Оценка

- мощная функциональность
- аналог виртуальных стартовых страниц
- встроенная CRM и онлайновой базы данных
- совместная работа с документами
- наличие бизнес-приложений
- излишек редко используемых модулей



Набор инструментов онлайнового пакета приложений ZOHO весьма разнообразен и удовлетворит потребности самого требовательного пользователя

Весьма важным для онлайнового офиса как полноценной замене десктопного пакета является умение корректно открывать уже готовые документы. В этом плане у ZOHO все в порядке — при открытии текстовых файлов и электронных таблиц стили и форматирование документов полностью сохранились. Более того, Writer даже сохранил в документе все комментарии, созданные в режиме рецензирования Microsoft Word — они обозначены специальными значками, при наведении на которые курсора мыши можно прочитать и отредактировать текст замечания. Единственное, что было утеряно при импорте, это объекты, созданные при помощи панели *Рисование* в электронной таблице — стрелки, блок-схемы и т. д.

Любой документ, находящийся в хранилище, можно переслать по электронной почте, опубликовать, сделав его доступным для всех пользователей сервиса, либо же поделиться им с конкретными адресатами или группами. Текстовый процессор к тому же можно использовать для написания заметок в блог — готовые документы можно разместить в Blogger, LiveJournal, TypePad или WordPress. Кроме того, к документу можно добавить цифровую подпись.

Предусматривает ZOHO и возможность коллективной работы над документами. Для этого в хранилище необходимо создать специальную рабочую область (Workspace) и указать тех пользователей, доступ которым в нее открыт. После этого в данную область можно перемещать нужные документы.

Для полного ощущения виртуального рабочего кабинета в ZOHO представлены еще несколько утилит, необходимых каждому деловому человеку. Органайзер Planner, по набору функций напоминающий MS Outlook, Менеджер задач Tasks дает возможность контролировать ход рабочего процесса. С помощью утилиты Notes можно создавать заметки различного характера, а модуль Meeting будет полезен при планировании различных встреч и организации мероприятий. Есть и утилиты, предназначенные для бизнес-аудитории: CRM-приложение для управления отношениями с клиентами, онлайновая база данных ZOHO Creator, модуль для управления проектами Project и многое другое. Как правило, пользователь получает бесплатно набор базовых функций таких бизнес-приложений (например, Project позволяет работать только с одним проектом), но за дополнительную плату их возможности можно расширить.

Самое слабое звено

Николай ТУРУНОВ
authors@hi-tech.ua

Вряд ли найдется пользователь ПК, не попадавший в катастрофическую ситуацию — «умер» жесткий диск, а с ним и вся хранящаяся на нем информация. Можно ли предотвратить погибель и что сделать для сохранения данных — попробуем сейчас разобраться.

Ни для кого не является секретом, что жесткий диск — самый непредсказуемый и «опасный» компонент компьютера. Устройство «космической» сложности, с обилием деталей, работающих на огромных скоростях, восприимчивое к малейшим сотрясениям — трудно представить себе что-либо менее надежное. Но никуда не деться, вся информация доверяется именно винчестеру. А ее потеря может обойтись куда дороже, чем само устройство.

Упрекнуть производителей в случайной поломке фактически нельзя — как правило, они честно декларируют процент отказа. Официальный же срок работы жесткого диска — 3–5 лет. Собственно, шанс, что винчестер переживет это время в два-три раза, достаточно велик, проблема разве в том, что за пару лет он устареет морально окончательно и бесповоротно.

Невозможно предусмотреть скорейшую кончину «винта» и при его покупке. Даже при выборе модели — по статистике винчестеры большой емкости «летят» куда чаще, чем жесткие диски небольших объемов. Но это ничуть не значит, что «крупные» диски хуже маленьких — дело лишь в том, что чем больше деталей (головок и пластин), тем больше и вероятность их выхода из строя. Периодически встречаются и недоброкачественные партии устройств. В последнее время, впрочем, все реже и реже — строгий контроль минимизирует попадание брака в продажу.



Сравнительные размеры миниатюрных частиц и высоты полета головки над поверхностью винчестера — даже незаметная вооруженным глазом пылинка может стать серьезным препятствием

СЫПЕТСЯ ПЕСОК...

Фактически поврежденные участки поверхности, или так называемые бэдблоки, наличествуют в любом винчестере. А в свеженьком, только что сошедшем с конвейера, они появятся если не при первом запуске, то спустя некоторое время. И это обычное дело — головка находится на ничтожном расстоянии от поверхности диска, и любое сотрясение оставляет царапину. Но разметка пластины всегда выполняется «с запасом» — неисправный или плохо читаемый сектор помечается как «бэд», а его содержимое переносится на новый участок пластины. Расположение таких бэдблоков хранится в специальной памяти контроллера и не видно системным утилитам.

Когда лимит подходит к концу, бэдблоки становятся «видимыми» и приводят к уменьшению размеров диска. Если системные утилиты сигнализируют о наличии плохих секторов — спасайте информацию и меняйте жесткий диск немедленно! При особо сильных ударах от поверхности могут отскочить большие фрагменты покрытия, которые будут «летать» внутри камеры винчестера, причиняя еще большие разрушения. Жизнь такому устройству не спасет ничто, но шанс на спасение информации есть.

Следующее «слабое звено» жесткого диска — это чипы контроллера двигателя. Результат их выхода из строя, конечно, не так критичен для информации. Быстро изнашивается этот элемент потому, что во время запуска жесткого диска на него приходится весьма большая нагрузка. Шанс поломки контроллера увеличивается с возрастом устройства. Масло в подшипниках двигателя со временем пересыхает — это заставляет прилагать большие усилия для раскрутки, соответственно через микросхемы привода проходят большие токи.

Самые страшные повреждения способна нанести оторвавшаяся считыва-

ДИСК — НЕ РЕЗИНОВЫЙ: ПРОБЛЕМА BIG LBA

Одна из характерных, но, к счастью, уже редко встречающихся причин потери информации на жестком диске – несовместимость режима big LBA и старых версий операционных систем. Дело в том, что даже до выхода первого сервиспака Win XP не поддерживала работу с винчестерами большего объема, чем 128 ГБ. С большими дисками старые операционки обращались весьма своеобразно – доходя до критического предела головка возвращалась назад и продолжала писать информацию с начальной позиции. Поэтому данные, записанные в начале, оказывались «затертыми». К счастью, по свидетельствам работников сервисных центров, таких казусов в последнее время становится все меньше – технологическое недоразумение исправлено в последующих версиях ОС и апдейтах к ним.

ющая головка. Как уже упоминалось раньше, зазор между пластиной и головкой совсем ничтожен. Над поверхностью она удерживается благодаря аэродинамической силе — несущая конструкция головки служит крылом и одновременно пружинящим элементом, не дающим ей «улететь» назад. К слову, расстояние между пластиной и головкой называется авиационным термином «высота полета». Ну, чечетка на пластине в исполнении оторвавшейся головки уж точно не пойдет хранящимся данным на пользу.

НЕ УВЕРЕН — НЕ ОБГОНЯЙ

Главное правило успешного восстановления информации на жестком диске для пользователя — при первых признаках неисправности отключать винчестер и нести его в центр восстановления данных. Дальнейшая эксплуатация только усугубит положение, а уж о том, чтобы исправить проблему самостоятельно, речи быть не может.

Все работы внутри герметичной камеры винчестера следует проводить только в специальной стерильной комнате. В противном случае вы полностью потеряете шанс на восстановление информации. За несколько минут разгерметизации осевшая пыль превратит считывающую головку во фрезу, и любой запуск такого устройства сотрет оставшуюся информацию вместе с магнитным слоем. Да и установить головку без сопутствующего прецизионного оборудования не получится. Впрочем, если информация не важна и винчестера не жалко, можем дать совет — из пластин получаются замечательные подставки под пиво. Куда оригинальней банальных компакт-дисков...

СУРОВЫЕ ЦИФРЫ: СТАТИСТИКА «СМЕРТНОСТИ» HDD



Сергей Прокопенко, заместитель начальника Центра восстановления информации «ЕПОС»

По статистике Центра восстановления информации «ЕПОС», причина 65–70 % всех обращений в сервисный центр — неисправности самих жестких дисков. Остальные 30–35 % случаев связаны с логическими разрушениями данных — повреждениями служебных таблиц, удалением файлов и т. п.

Если же говорить о причинах, можно отметить, что сбои жестких дисков, возникающие вследствие их износа или конструктивных дефектов, «отвечают» всего за 50 % случаев потери информации. При этом существенное количество (не менее 25 %) обращений связано с ошибками пользователей: нарушение правил эксплуатации, случайное (либо умышленное) удаление файлов или переформатирование, некорректное использование программного обеспечения и т. д. Программные сбои и воздействие вирусов являются причиной 20–25 % ситуаций потери информации.

Застраховать себя от потери информации практически невозможно. Даже применение систем повышенной надежности (RAID и т. п.) не гарантирует полной защиты от сбоев. Единственным действительно надежным способом является регулярное резервное копирование. Если данные все же стали недоступны, следует придерживаться принципа Гиппократа «Не навреди!» и помнить, что даже самый лучший системный администратор не является специалистом в области восстановления информации, а любые непрофессиональные действия только усугубят ситуацию и потеря данных может стать необратимой.

ГДЕ ЛОГИКА?

Что же касается логических повреждений информации, то эти случаи, как правило, оказываются спровоцированы пользователем. Например, во время разбивания с помощью Partition Magic произошел сбой и таблица размещения файлов пропала.

Сложность процесса восстановления тут целиком зависит от степени повреждения файловой таблицы. Если она нечитаема полностью, то все содержимое пластин представляет собой сплошной блок информации, без разделения на файлы. Кроме того, различные фрагменты одного файла могут храниться в разных секторах. В процессе же дефрагментации такие файлы собираются воедино, что не только ускоряет доступ к ним, но и позволяет восстановить информацию даже в клинических случаях. Правда, ценой кропотливой расшифровки.

К сожалению, толковых советов по предотвращению поломок винчестера дать невозможно. В данном случае подразумевается то, что с элементарными правилами обращения с жесткими дисками вы знакомы. Ну а если хорошо разобраться, то выйти из строя может любое устройство, просто чем оно сложнее, тем больше эта вероятность. А пока винчестер работает безотказно — беспокоиться не о чем.



«Упавшая» на поверхность диска головка превращается в резец токарного станка, подчищающий за собой всю информацию...

Terra Virtualis, или Обитаемый Остров

Николай ТУРУНОВ
authors@hi-tech.ua

Недоволен жизнью? Проблемы на личном фронте и напряги на работе? Чувствуешь себя полным неудачником? У тебя появился реальный второй шанс — прояви себя в виртуальном мире...

Мысль о том, что пора бы уже брать ноги в руки и тикать с грешной матушки-Земли куда глаза глядят, посещала хоть раз в жизни добрую часть населения оной. Ту самую часть, которая читает за завтраком утренние газеты, по вечерам смотрит новости по телевизору, а в перерывах между этим пытается обрести хоть толику спокойствия и умиротворенности в дебрях Сети. Неисчислимые форумы, чаты, онлайн-игрушки, блоги, социальные сети и даже знакомства в аське — что это как не крайне осовременившееся проявление эскапизма.

Появление виртуальных «симуляторов жизни» в такой ситуации вполне закономерно и предсказано корифеями мировой фантастики еще до того, как бедный студент Вилли Гейтс набросал первые строчки кода Windows 1.0. Правда, возможности для реализации таковых появились не так давно, да и до уровня, описанного Гибсоном, Лемом или Лукьяненко, современные виртуальные миры, увы, не дотягивают. Но лиха беда начало...

Итак, первенец цифровых Демиургов, о котором сегодня пойдет речь, — набирающий все большую и большую популярность проект Second Life (secondlife.com) от американской компании Linden Lab (Сан-Франциско).

Вначале было слово...

История игры Second Life началась еще в 2002-м — именно тогда появилась первая альфа-версия мира, доступная, разумеется, далеко не всем. Официальным создателем цифровой Вселенной считается технический директор компании Филипп Розенталь.

Широкой общественности проект стал доступен через год — но предложенная версия несколько отличалась в плане экономических механизмов от сегодняшней. В то время не существовало «обменника» долларов на линдены и все торговые операции были сугубо внутренними. Настоящая слава и подъем к Second Life пришли только в октябре прошлого года — именно тогда был зафиксирован первый миллион учетных записей. С тех пор развитие сервиса можно назвать лавинообразным — буквально за полгода число пользователей «Второй Жизни» возросло в пять раз! На сегодняшний день количество обитателей мира составляет порядка 5 млн, и даже учитывая, что некоторые пользователи сервиса имеют несколько аккаунтов, можно прикинуть приблизительное число вовлеченных в виртуальных мир. Ежеминутно в киберпространстве находятся около 150 тыс. персонажей.

Картина мироздания

Что же представляет собой Second Life «на взгляд»? Объяснить в двух словах нам вряд ли удастся. Представьте себе перекочевавший со страниц киберпанковского романа Интернет будущего. Вместо сайтов там — целые трехмерные виртуальные локации, по которым бродят цифровые воплощения их посетителей. И встретиться на форуме или чате можно воочию. Для этого необходимо загрузить и установить специальный клиент-браузер (35 МБ).

Внешне мирок весьма напоминает некую онлайновую ролевую игру — по схематически прорисованной местности бродят множество человечков-аватаров (в Second Life их уважительно называют Резидентами), общаются, устраивают совместные мероприятия, торгуют или ходят по магазинам и, что самое интересное, творят мир... Да-да, примерить роль Всевышнего здесь может каждый — локации в SL создаются руками пользователей. Смастери объект с помощью утилиты-конструктора, опиши его поведение и придумай, куда его применить. Примерь на себя нимб Создателя. А что будет дальше — посмотрим...

А остальное — дребедень

Еще один немаловажный фактор, оказывающий огромное влияние на развитие и популяризацию сервиса, — конечно же, деньги. Законы коммерции в виртуальном мире такие же, как и в реальном, только купить можно больше, а бюрократии меньше. Небоскреб — да, пожалуйста! Остров? Дайте два! Лишь бы средств на счету хватило. Валюта в мире Second Life называется линден-доллар (L$) и может быть спокойно превращена в живые деньги (правда, только для зарубежных систем оплаты) и обратно. Хотите — покупайте линден-баксы за реальные деньги (курс приблизительно равен L$2500 за $10), хотите — зарабатывайте виртуальным трудом: организуйте собственный бизнес, устройте мероприятие или займитесь перепродажей земельных участков.

Интересные факты

- На разработку сервиса создателей вдохновил роман известного американского фантаста Нейла Стивенсона «Лавина»
- [illegible] виртуальности окрестили реальную жизнь трудноле[illegible] термином meatspace («мясопространство») в [illegible]противоположность cyberspace («киберпространство»).
- [illegible]кий писатель Даррелл Бейрдфут создал сайт-пародию на Second Life, озаглавленный «Get a First Life» ([illegible]stlife.com). Под девизом «Выйди наружу» — сервис [illegible] форме призывает пользоваться реальной [illegible].
- [illegible] 17 лет. Разумеется, этот мир модерируется более строго, чем «взрослый» — ту[illegible] нет ни игорных заведений, [illegible] точно так же, как и в большом SL



ЖУК В МУРАВЕЙНИКЕ: КРИМИНАЛ И SL

Чем хороша «Вторая Жизнь» — здесь ваш персонаж не может навредить себе и другим каким-либо образом. Даже кошелек с деньгами потерять не может. Максимум, на что можно нарваться, — на хамство, но это ведь Интернет, деточка... Поэтому традиционные формы преступности в Second Life фактически неприменимы, равно как и законодательная система. Но криминальных структур в виртуальном мире хватает: существует несколько SL-группировок, известных своими хулиганскими выходками и попытками шантажа. Одна из любимых — разрисовывать «стены» свастиками и похабными картинками (последних, впрочем, на некоторых локациях хватает и без того). Или устроить марш роботов, зверей и персонажей компьютерных игр, распевающих песенки, где-нибудь на оживленной площади. Появились и первые террористы, взрывающие атомные бомбы в людных местах, — эффектно, но без особого вреда. Но хулиганам под силу и хорошенько потрепать нервы админам из Сан-Франциско. Они научились делать вирусы — самостоятельно клонирующиеся предметы, способные за несколько минут вызвать цепную реакцию на сервере и «повалить» его. Впрочем, пока это единственно возможное серьезное нарушение игрового процесса, и бороться с ним тоже научились.

Пользование сервисом Second Life бесплатно для рядового пользователя, но при этом на вас накладывается ряд ограничений. Самое существенное из них — невозможность совершать крупные финансовые операции, например, покупать землю. Стоимость же месячного платного аккаунта — около $10 (реальных).

Потратить виртуальные деньги куда проще, чем их заработать — шопинг во «Второй Жизни» затягивает не меньше чем в первой. Кроме того, наблюдается массовое воплощение киберпредставительств вполне реальных различных коммерческих организаций. Зачем? Ответ прост — реклама остается рекламой везде. От нее сложно сбежать в действительности, ее полно и в виртуальном пространстве. Что поделаешь — бизнес есть бизнес.

Тем не менее многие научились извлекать из Second Life немаленькую выгоду — в виртуальном мире встречаются люди, состояние которых (нажитое, к слову честным трудом) исчисляется миллионами линден-долларов, ну или, соответственно, тысячами реальных. Впрочем, экономика SL — вещь довольно шаткая. Так, недавно в виртуальном мире был изобретен инструмент для копирования любых предметов. Бесплатно и моментально. И «копир» тут же был признан вне закона, потому что при его наличии потребность в деньгах отпадает. Но, черт возьми, как же такого прибора не хватает в нашем неполноценном реальном мирке...

ИГРЫ БЕССМЕРТНЫХ

На вопрос: «А в чем, собственно, заключается смысл Second Life?» — создатели сервиса вряд ли смогут дать вам внятный ответ. Точно так же, как вряд ли вы найдете мудреца, который способен объяснить смысл «первой» жизни. Тем не менее электронные души в электронном мире живут да здравствуют. Кто-то посещает SL ради виртуальных развлечений, кто-то делает бизнес, для кого-то это способ завести новые знакомства, для кого-то — путь самореализации и выражения себя. Игрой же SL назвать проблематично — тут нет ни сюжета, ни цели.

Согласно одной из точек зрения, «Вторая Жизнь» представляет собой площадку для экспериментов. Экспериментов, которые проблематично в силу различных причин ставить в жизни реальной. Больше всего это оценили, конечно же, ученые. Так, психотерапевт Питер Йеллоулис (известный в SL под псевдонимом Nash Baldwin), обладающий ученой степенью не только в медицине, но и в ИТ, создал «комнату галлюцинаций», которая служит наглядным пособием для студентов-медиков, занимающихся проблемами шизофрении. По утверждениям создателя, это позволит посмотреть на окружающую реальность «глазами» больного и понять причины его расстройства. Кроме того, Second Life активно и успешно используют и американские психиатры для лечения детей, больных аутизмом — в выдуманном мире общаться им гораздо проще.



В виртуальном мире можно найти множество «реальных» мест — таких как, например, Голливуд



Основной способ перемещения по миру Second Life — пешком, на своих виртуальных двоих

Не Голливудом единым...

Николай ТУРУНОВ
authors@hi-tech.ua

Жанр любительского кино далеко не нов – энтузиастов хватало во все времена, с момента изобретения первой «пользовательской» кинокамеры. Но лишь в последние несколько лет аматоры-режиссеры получили вычислительные средства, ранее доступные только профессионалам. Результат не заставил себя ждать...

Индустрия некоммерческого кино получила новый толчок — оказывается, для того чтобы украсить свой фильм спецэффектами, внешне практически неотличимыми от голливудских, вполне достаточно домашнего компьютера и доступного программного обеспечения. А Интернет оказался замечательным способом явить свое творение общественности.

Фильмы, описанные нами ниже, вряд ли покажут когда-либо на больших экранах, их бюджеты измеряются в самом затратном случае тысячами долларов, а их авторы не ожидают какой-либо значительной прибыли от собственных творений. Тем не менее руками любителей подчас создаются настоящие шедевры. Лишний раз убеждаемся, что для того чтобы снять хороший фильм, не обязательно быть профи — стоит только проявить немного энтузиазма и смекалки. Уж так сложилось, что спецэффекты в первую очередь — обязательный элемент любого фантастического фильма. Поэтому большинство некоммерческих киностудий возникло на базе фан-сообществ. Безусловный лидер по количеству любительских экранизаций — конечно же, мир «Звездных войн».

В ЧЕМ СИЛА, БРАТ ДЖЕДАЙ?

Лавры Лукаса не дают покоя фанатам сериала во всем мире — как ни крути, но в семидесятые годы, когда и снималась оригинальная трилогия, о вычислительной мощности любого современного домашнего компьютера только мечтали. А ведь спецэффекты оригинальных фильмов и сейчас смотрятся более чем свежо.

Первый наш герой и почетный джедай — американец Райан Ви бер (Ryan Wieber).

Несмотря на свой довольно юный возраст, он уже успел сделать неплохую карьеру благодаря своему увлечению. Первый ролик авторства Райана под названием «Ryan vs Dorkman» появился в Сети в 2003 году в качестве работы на конкурсе любительских фильмов. Ролик представлял собой пятиминутный бой на световых мечах в исполнении Райана и его товарища Майкла «Доркмана» Скотта.





Если бы Райан и Майкл научились летать и делать тройное сальто, как Люк Скайуокер — были бы настоящими джедаями. Но их световые мечи выглядят даже реалистичней, чем лукасовские

ЕЩЕ О НЕКОММЕРЧЕСКОМ КИНО

- theforce.net/fanfilms/ — крупнейший архив фанфильмов
- www.fanfilms.net — огромный портал, посвященный любительским фильмам
- http://community.livejournal.com/ru_fanfilms/ — ЖЖ-сообщество об аматорской кинофантастике и не только
- en.wikipedia.org/wiki/Star_Trek_fan_productions — статья в Википедии о творчестве поклонников сериала Star Trek

К слову сказать, джедайские поединки довольно часто фигурировали в любительских фильмах и до этого. Но Райану удалось превзойти все виденные до этого комиссией эффекты — его лайтсаберы и производимые ими разрушения выглядели ничуть не хуже созданных профессионалами из лукасовской Industrial Light&Magic. Никаких специальных средств для этого Виберу не понадобилось — ребята лишь выполнили очень тщательную прорисовку и добавили немного пиротехнических эффектов. Сама же хореография боя выглядела на четверку — Райан и Майкл не особо пытались воспроизводить джедайскую акробатику. Ролик попался на глаза специалистам из Lucas Arts, и Райану немедленно было предложено рабочее место среди мастеров спецэффектов. Так любитель стал профессионалом, правда, снимать кино на досуге Вибер не перестал — второй ролик увидел свет в 2006 году. Может быть, его и нельзя назвать полностью любительским —, тут чувствуется профессиональный подход, но все, что сделано Райаном, под силу любому — стоит только захотеть и приложить немного усилий. К тому же Вибер охотно делится секретами мастерства — его туториалы можно найти на сайте-портфолио www.ryan-w.com. Фильмы же доступны для скачивания на официальном сайте проекта – www.ryanvsdorkman.com.



Бои Вибера — далеко не единственный любительский проект, посвященный «Звездным войнам». Более подробный список подражателей Лукаса можно найти на сайте TheForce.Net. Впрочем, не только Star Wars пользуются вниманием режиссеров любителей. Так, например, можно найти аматорские проекты по мотивам Star Trek (www.cliffordhoeft.com/ff_startrek/ff_startrek.html и www.newvoyages.com). Индиане Джонсу (www.theraider.net) и даже Бэтмену (www.batmanfanfilms.com).

СМОТРИТЕ НЕ НА ЭКРАНАХ

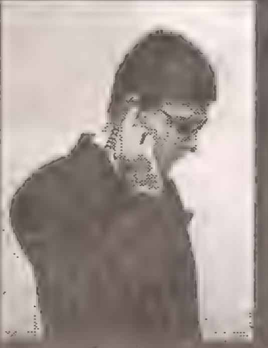
Впрочем, для того чтобы снимать хорошее кино, не особо нужны и шикарные спецэффекты. Главное — вложить в свой фильм капельку души. Яркий тому пример — аматорский фильм Call of Cthulhu (www.cthulhulives.org), снятый американским сообществом любителей творчества Говарда Лавкрафта.

С одной стороны, можно сказать, что за спецэффектами авторы особо не гнались. С другой — самым главным спецэффектом фильма является то, что он снят в стилистике немого кино — с титрами-репликами и «поцарапанной» пленкой. Как раз то что надо для того, чтобы передать готическую атмосферу лавкрафтовских историй. Несмотря на то что на экранах фильм так и не появлялся, создателям удалось издать его на DVD и получить заслуженное уважение поклонников жанра.



Если бюджет фильма не позволяет сделать его сверхзрелищным, можно умело скрыть отсутствие эффектов стилистикой съемок

НЕКОММЕРЧЕСКОЕ КИНО В УКРАИНЕ: MATRIX.WRONG NUMBER



Иван Плясов, руководитель клуба каскадеров «Варяг», идейный вдохновитель проекта «Matrix.Wrong Number» и исполнитель роли агента Шепарда

В фильме присутствуют как компьютерные спецэффекты, так и каскадерские трюки. Что на деле потребовало больших трудозатрат — постановка драк или постобработка снятых сцен?

В фильме не так много компьютерной графики (в классическом понимании), как это может показаться на первый взгляд. И все-таки постобработка отснятого материала потребовала гораздо больше времени, участия и, прямо скажем, находчивости из-за определенной стесненности в технических средствах. Для относительной оценки достаточно отметить, что из исходного материала продолжительностью примерно [illegible] часов мы смонтировали фильм, длящийся около двадцати минут. Кроме того, следует сказать, что не все исполнители обладали равным уровнем физической подготовки (как легко можно видеть из клипа о съемках фильма) и это потребовало применения определенных монтажных решений.

[illegible] средств потребовалось для производства?

Фактически единственными «профессиональными» средствами, которые мы использовали, были видеокамеры [illegible]. Все остальное (постобработка видео и озвучивание) — вполне достижимо современными техническими средствами «полупрофессионального» и «домашнего» уровня при грамотном и умелом их использовании.

С какими самыми большими трудностями во время съемок вы столкнулись, и что бы вы посоветовали ребятам, загоревшимся идеей снять собственный художественный фильм?

Самая большая сложность — [illegible] контактный рельс на одном из перегонов вне обычного графика работала диспетчерская, машинист и персонал двух станций. Тем не менее, как показала практика, сложнейшая на первый взгляд задача оказалась решаемой. Это и есть главный совет — верно соизмерять свои желания и возможности.

Серия занятных короткометражек принадлежит американскому студенту Мэтту Вэнсилу (Matt Vancil) и группе Dead Gentlemen Productions, LLC (www.deadgentlemen.com). Наиболее известная из них — сорокапятиминутная комедия «The Gamers» (2002), повествующая о четырех студентах, развлекающихся в общежитии на каникулах игрой в D&D и попадающих в фэнтези-мир.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В МАТРИЦУ

Впрочем, не только зарубежным энтузиастам под силу снимать эффектное кино. Так, ребята из харьковского клуба каскадеров «Варяг» (varyag.com.ua) сняли короткометражный фильм «Matrix.Wrong Number» в стилистике культовой «Матрицы» братьев Вачовски. В основу сценария лег небольшой комикс Винса Эванса «Неверный номер» — короткая история о мире Матрицы, не имеющая отношения к сюжетным событиям основной трилогии.

Поскольку принимавшие участие в проекте актеры по большей части обладают неплохой спортивной подготовкой, то фильм может похвастаться не только компьютерными спецэффектами, но также трюками и постановочными схватками. Производство двадцатиминутного короткометражного фильма затянулось на два года, из которых один ушел на подготовку — написание сценария, репетицию трюков. Непосредственно съемка заняла около полугода, столько же потребовалось для монтажа и обработки материала. Срок, конечно же, немаленький, но поскольку актеры и съемочная бригада собирались в свободное от основной работы время, фильму посвящалось в среднем несколько дней в месяц.

Результат вы можете свободно загрузить с сайта фильма matrix-wn.net.ua Там же находится и ролик о процессе съемок.

Игры, оставленные «на потом»

Вячеслав ТРУХМАНОВ
authors@hi-tech.ua

Игровая индустрия выпускает в год десятки наименований игр. Большинство рядовых игроков знают о существовании только самых успешных брендов, типа StarCraft 2 или Dragon Age, которые занимают верхние позиции в чартах. А ведь среди игр, не попавших на первые места, тоже могут встретиться достойные представители разных жанров и даже настоящие образчики искусства. Именно об этих играх — наш рассказ...

В смутные времена изгнанник становится героем...

Вероятно, практически никто не помнит самую первую игру в жанре киберпанк. Иногда кажется, что основные принципы, сформулированные Брюсом Стерлингом, — «высокие технологии и грязные задворки» — всегда так или иначе присутствовали в игровой индустрии. Но никому до сих пор не удавалось уловить саму суть этого жанра. Дать игроку почувствовать давление полицейского государства, показать ему, как это — противостоять могущественной машине, на службе которой войска, самое современное оружие и даже специальные подразделения. Ведь герои той же System Shock или Deus Ex, которые считаются образцами жанра, — это отлично подготовленные бойцы, способные проломить любую оборону и даже справиться с самой системой. Поэтому такие игры больше напоминают голливудский блокбастер, чем игру, в которую можно погрузиться с головой. Со временем это стало восприниматься как норма, и представителя киберпанковского жанра попросту стало сложно вообразить иным. Исключительный человек против полицейского государства — и никак иначе.

Эту традицию попыталась сломать игра Mirror's Edge компании Electronic Arts, разработка которой велась фактически целых семь лет. И это как раз тот случай, когда игровой долгострой оказался удачен по всем пунктам, кроме одного — коммерческого успеха. И это вполне закономерно, потому что игра, попутно поставив на уши весь игровой мир, создала также и новый жанр — так называемый «паркур-экшн». Такие игры попадают в историю, но никогда не «делают кассу».

Возьмите откровенно слабого героя, настолько слабого, что его можно убить буквально одним выстрелом или ударом. Дайте ему сильные и быстрые ноги, научите акробатическим трюкам и хорошенько натренируйте. И вот этот слабак, который только и умеет, что вовремя унести ноги, вполне может составить конкуренцию любому полицейскому государству. Это ли не квинтэссенция настоящего киберпанка, такого, каким он родился в далекие восьмидесятые годы. Именно такую эстетику выбрал для своего «Тринадцатого района» Люк Бессон, и ее же взяли на вооружение разработчики «Mirror's Edge».



Город Зеркал: с высоты птичьего полета он сильно напоминает Гонконг



Бегущая Фейт Коннорс: такой мы ее видим впервые

Итак, действие происходит в некоем Городе, чем-то неуловимо напоминающем Гонконг или Токио. На это также косвенно указывает эффектная внешность героини — высокие скулы, черные глаза и волосы, а также хрупкое телосложение, характерное как раз для азиатов. Тем не менее, она носит вполне обычное английское имя — Фэйт (Вера). А когда по сюжету игрок встретится с ее сестрой, также «явной» китаянкой, выяснится, что и фамилия у нее вполне английская — Коннорс. Таким образом — все-таки «альтернативный» Гонконг, который никогда не передавался Китаю. Хотя, по утверждению разработчиков игры, как минимум одна локация в игре — канализационный коллектор — спроектирована как раз по токийскому образцу. Власть в городе получили крупные корпорации, которые контролируют информационные потоки, содержат полицию и даже планируют установить некую «информационную диктатуру», которая зовется «Проектом Икарус». Прорывают информационную блокаду только Бегущие — тренированные курьеры, владеющие приемами паркура. Как можно догадаться, главная героиня — как раз такой курьер. Причем даже не самый лучший, как выясняется уже на тренировочной миссии. Для начинающего игрока она запредельно сложна, и это при очень простом и интуитивно понятном управлении. А вскоре выяснится, что последующие задания на порядок сложнее. То есть, с самого начала разработчики дают понять: никакой исключительности героя. Фэйт — обычный человек, волей случая попавший в самое пекло, просто немного лучше подготовленный.

Очень большое внимание в игре уделяется использованию окружения. Классическое для игр от первого лица управление — это только базовый уровень. Используя все, что находится вокруг героя, можно совершать невероятные трюки. Например, с разбегу подбе-

жав к стене и зажав кнопку прыжка, можно... пробежаться по ней. Вовремя упав, можно пролететь под трубой и тут же вскочить на ноги, чтобы продолжить путь с прежней скоростью. А в это время гонящиеся за вами полицейские, матерясь (да, они изображены здесь вполне реалистично), будут пролезать под трубой на карачках. Ящики или мешки помогут прыгнуть выше. Лежащие невпопад доски послужат трамплином. А по вон той трубе можно соскользнуть вниз и затеряться в лабиринте переулков или, наоборот, забраться на крышу — и только вас и видели. В качестве подсказки начинающим игрокам в игре можно включить «зрение Бегущего», которое подсвечивает полезные объекты окружения красным.

Что еще особенно важно — игрок не ограничен в выборе действия. Он может положиться на скорость и обойти противника. А может проявить тактические качества и убрать всех по одному. Слово «убрать» при этом — не обязательно убить. В арсенале героини есть достаточно способов обезоружить и оглушить врага, многие — весьма эффектны. Эти подходы можно и комбинировать. Так, например, сцену засады на станции метро можно пройти за считанные минуты: двигаясь с бешеной скоростью, ошарашить полицейских подкатом или внезапным прыжком из-за угла, а затем оглушить их подходящим боевым приемом. Однако быстрые ноги и цепкие руки являются все же единственным козырем героини, который позволит уйти и от преследующих ее сотрудников «спецподразделения Пиранделло-Крюгер», и от полицейских, и даже от вертолетов. Чтобы научиться правильно пользоваться этим козырем, в игре предусмотрен специальный тренировочный режим speedrun — «прохождение на скорость». Он доступен независимо от того, прошел игрок игру или нет.

Отдельно стоит сказать о дизайне игры. Все окружение героя выполнено в ярких, «горячих» тонах, подчеркивая «стерильность» и «предельную высокотехничность» культуры Города. Это также позволило отказаться от привычного в шутерах «показателя уровня здоровья». Здесь это показывает восприятие цвета: когда игрок ранен, цвет блекнет, а если ранение серьезно, то мир становится черно-белым. Графика великолепна, и единственный недостаток игры — крайне плохая реализация поддержки PhysX (что, впрочем, характерно для всех игр, портированных с консолей). Видеовставки здесь также оригинальны — они стилизованы под аниме. Вообще, сама игра очень красива, и от нее буквально невозможно оторваться. А в финале (который, кстати, нетипичен для киберпанковского жанра) игрока ждет потрясающий облет Города с высоты птичьего полета, под песню Лизы Мисковской «Still Alive», которая является «визиткой» игры.



Путь к красной двери: используй все, что под рукой, и не ищи себе другое



Сестры Коннорс: минута покоя в самом центре шторма

ЗАБЫТАЯ ЛЕГЕНДА

Семейство стратегий реального времени насчитывает немало различных поджанров. Большинство из них применяет классическую схему 3X — «eXplore, eXploit, eXterminate» (исследовать территорию, добыть полезные ископаемые, уничтожить врага). Она была заложена еще на заре существования жанра, и, так или иначе, ей следуют практически все игры этого класса. После успеха Dune 2, которая стала родоначальником и фактическим эталоном подобных игр, принеся компании Westwood безоговорочное лидерство на рынке стратегий, другие разработчики начали активно искать нечто, что могло бы поколебать ее позиции. Одни, подобно Blizzard Entertainment, искали ответ в усложнении сюжета и большем разнообразии миссий. Другие пробовали добавить тактическую составляющую, экспериментируя с балансом игры. А вот Алану Эмритчу из компании Computer Gaming World пришла в голову идея в уже заданную схему добавить еще один «X» — «eXpand» (расширить территорию). В 1993 году вышла игра Masters of Orion, в которой среди стандартных стратегических задач игрока была добавлена необходимость удерживать и расширять свою «территорию» или «зону влияния». Эта игра стала легендой, а также основательницей нового жанра, который получил именно такое название — «4X».

Время шло. Жанр постепенно развивался, усложнялся, обрастал деталями. Свое место в пантеоне лучших представителей жанра заняли Civilization, Imperium Galactica, Age of Empires, Disciples, Heroes of Might and Magic. Но чего-то снова не хватало. Казалось бы, жанр исчерпал оригинальные идеи и дальше начнется эпоха клонов, эпигонов и бесчисленных сиквелов, подобно тому, как это происходило в других жанрах.

Компания Big Huge Games была классической «компанией одной игры». Она выпустила достаточно оригинальную и успешную игру Rise of Nations, развивавшую идеи легендарной «Цивилизации». Режим «геополитики» позволил сделать каждую игру уникальной, а геймплей почти бесконечным, учитывая гигантское количество фракций (18 народов, и каждый имел свои уникальные способности и юниты). Но это также значило, что Rise of Nations была уготована судьба все той же «Цивилизации» — как и великая родоначальница геополитических стратегий, она погрязнет в бесконечных улучшалках, дополнениях, спинофах, которые принесут неплохой доход, но никогда не принесут желанного места в зале славы стратегий реального времени.

Решение пришло из соседнего жанра, в котором традиционно лидировала Blizzard, а также из мира пошаговых стратегий. Big Huge Games решила подчинить все свои находки в плоскости тактики и стратегии (включая «геополитический режим») единой сюжетной линии. В процессе ее развертывания игрок последовательно управлял

различными фракциями и таким образом обучался, раскрывал их преимущества и слабости. За победу игроку начислялись очки. Эти очки можно было потратить только в геополитическом режиме на развитие городов, технологии, войска или «героев» — сверхмощных боевых единиц, органично вписанных в сюжет.

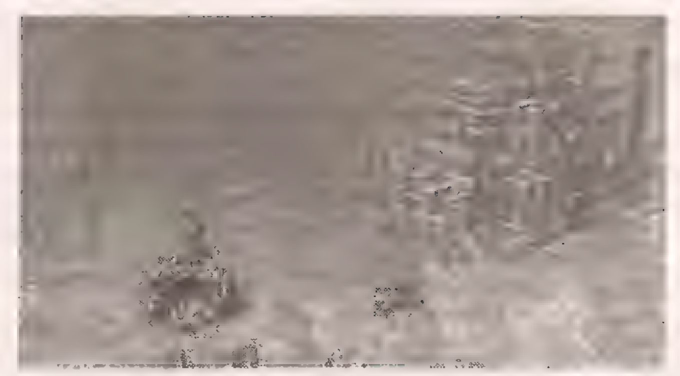
Каждая миссия отныне содержала «квесты» — главные и побочные. Одни из них требовали тактических решений, другие — стратегических, а третьи были рассчитаны на исследование карты. В некоторых обязательно должна была участвовать команда героев, которую, исходя из своей тактики, составлял игрок. Миссия являлась законченным сюжетом, нанизанным на общую канву противостояния трем тиранам: дожу Алессандро, джинну Саву и Богу Смерти Кзину, а ее развитие, в свою очередь, определялось в «геополитическом режиме». Игра получила название Rise of Legends.

В результате — всего-навсего одна сюжетная линия и всего три фракции. Но зато какие! Над каждой из них плотно поработали не только разработчики, но и дизайнеры. Например, Винчи — итальянцы времен то ли эпохи Просвещения, то ли Индустриальной революции. Их зона на геополитической карте изобилует стилизованными названиями вроде Мианы, Фелиньи, Корбанилло. Герои тоже носят подчеркнуто итальянские имена — генерал Карлини, механик-самоучка Деструццо, исключение составляет разве что «немка» Ленора. А их юниты выглядят как гремучая смесь паропанка (техноэстетика паровых машин — о ней мы подробнее поговорим позже) и клокпанка (техноэстетика механических машин). Другая фракция — Элин — напоминает бедуинов доисламской эпохи, а их могущество зиждется на магии и прирученных животных. Третья — Куотль — обладает технологией, которая почти неотличима от магии, а внешне ее представители напоминают ацтеков или майя.

Каждая карта нарисована с предельной для своего времени детализацией. Иногда в процессе игры просто тянет сделать скриншот механического моста через каньон или врезанного в скалу пиратского города. Завораживают бескрайние пустыни Мецераха и древние города, затерянные среди песков. А чащобы владений древних богов Куотля и странные развалины заставляют вспомнить фотографии Паленке и Чичен-Ицы, а также прочитанные мельком «Воспоминания о будущем». Графические достоинства пейзажей впечатлят даже искушенного



Мир стимпанка: компьютер, состоящий из шестеренок и работающий на пару



Паровая крепость: попробуй возьми

игрока, избалованного фотореалистичностью современных игр. Особенно хорош летающий город, который можно найти в одной из миссий Куотля, или Уста, Говорящие Со Звездами.

И это не единственное новшество, привнесенное в игру. В обычных стратегиях реального времени очень мало уделяется городу. В основном это обычное строение, производящее крестьян и какие-то простые боевые подразделения. Но в Rise of Legends город — это основа вашего влияния и хребет экономики. Его нужно развивать, чтобы получить доступ к новым исследованиям, новым видам строений, и, конечно, для расширения зоны влияния. Каждая фракция имеет свои виды кварталов, которые можно добавлять в произвольном порядке. Например, у Элин — военный, торговый, магический и дворцовый. Эти кварталы влияют соответственно на численность войск, предел добычи тимония — основного ресурса игры, — а также прибыль от торговли. Магический квартал позволяет развивать ключевые характеристики вашей фракции — их по четыре у каждой, и каждая имеет различные этапы. При движении по этапам уже имеющиеся свойства усиливаются — например, ускоряется исцеление юнитов на «родной» территории или увеличивается скорость добычи полезных ископаемых. Дворцовый квартал напрямую ни на что не влияет, но его наличие делает город большим или даже великим, а это открывает доступ к новым возможностям. Так, например, вы не сможете построить паровую фабрику, если хотя бы один город не имеет статус «большого».

К сожалению, в количестве новшеств и разных тактических возможностей кроется и самый крупный недостаток игры. Геймплей у нее очень сложен. Разработчики постарались сделать его как можно более интуитивным, и к нему можно достаточно быстро привыкнуть. Это и подсказки, и отдельные ветки сюжета, закрученные вокруг какой-то особенности. Но чтобы получить полное удовольствие от игры, нужно потратить немало времени. На этот серьезный недостаток наслаивается и плохая поддержка высоких разрешений — если настроить разрешение выше 1024x768, оно будет сброшено при повторной загрузке игры. А при небольших разрешениях экран оказывается перегруженным всяческими значками и кнопками, что также затрудняет игру.

Несмотря на тщательно подобранные составляющие игры, оригинальный дизайн каждого элемента, будь то юнит, здание или просто часть пейзажа, она так и не стала хитом сезона. Коммерческий провал был настолько оглушителен, что сама фирма Big Huge Games бросила создание самостоятельных игр и занялась сначала разработкой аддонов, затем — игр для консолей, а потом и вовсе прекратила работу. А вот Rise of Legends выжила. Как и множество других, коммерчески провальных, но оригинальных игр, она нашла своего игрока. И со временем у нее есть все шансы приобрести статус культовой.

Продолжение в следующем номере.

Стучите, и вам откроют! или История о мобильном мошенничестве со счастливым концом

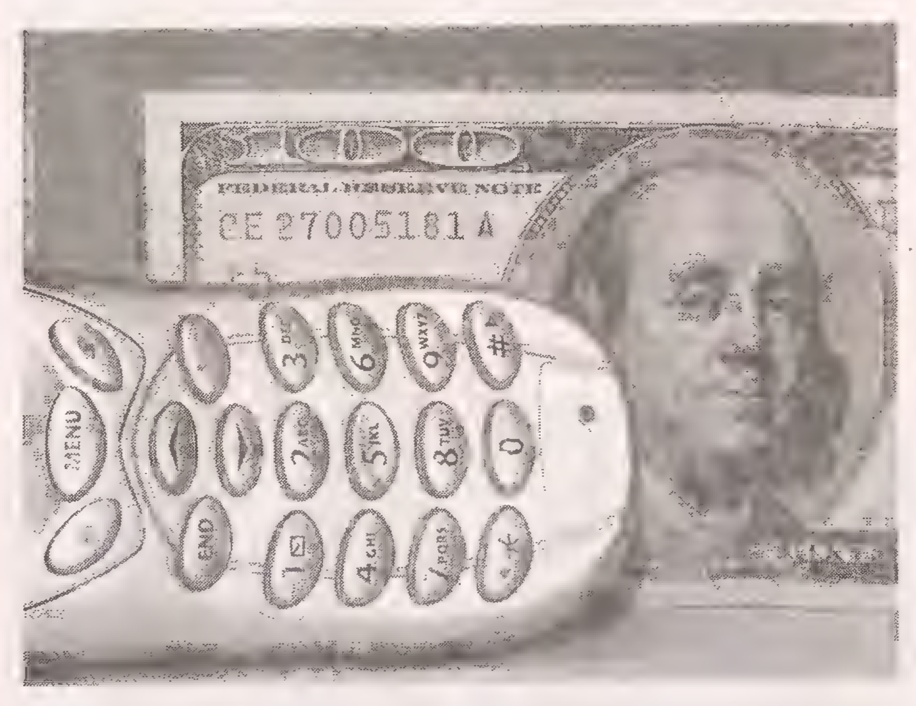
Инна ИВАНОВА
Ivanova@hi-tech.ua

За годы своего существования наш журнал стал для читателей не только компетентным проводником в информационных технологиях, но и надежным помощником в спорных ситуациях. К нам в редакцию часто звонят с различными вопросами: от выбора мобильного телефона до совета по организации сложных технических решений. Один из случаев мы решили вынести на всеобщее обозрение, дабы мошенники знали, что за ними следят, а абоненты мобильной связи чувствовали себя более безопасно

Итак, как вы уже догадались, речь пойдет о мошенничестве в мобильных сетях. К сожалению, время от времени чуть ли не каждый сталкивается с пропажей денег со счетов. Большинство решает ничего не делать, списывая все на «допустимые издержки». А между прочим, финансы можно вернуть, потратив минимум усилий и максимум настойчивости, что и сделала одна из наших читательниц, письмо которой мы приводим ниже.

«В пн. 21.06.2010 между 20:00 и 21:00 с целью консультации касательно тарифного плана абонента с номером телефона +XXXXX XX 30 39 я ошибочно набрала номер 821 и после продолжительного музыкального вступления мне сообщили, что я попала на развлекательный портал, после чего я немедленно отключилась. Набрав уже правильный номер 8212, я обнаружила, что со счета было снято около 20 грн за последний звонок.

В информационно-консультационном центре оператора мне любезно сообщили, что 821 — это номер контент-провайдера, а также проинформировали о стоимости его услуг, что свидетельствует о том, что абонентов, которые обращаются в центр с подобным вопросом немало. На вопрос о том, почему не было голосового предупреждения о том, что это развлекательный портал сразу, мне предложили обратиться со всеми дальнейшими претензиями по телефону горячей линии контент-провайдера. В течение дня 22.06.2010 я пыталась дозвониться по вышеуказанному телефону, но мне это так и не удалось — никто не ответил.»



Забегая наперед, отметим, что деньги абонентке таки вернули и история закончилась благополучно. Однако по горячим следам мы решили обратиться к ведущим мобильным операторам страны с двумя извечными вопросами: «Кто виноват?» и «Что делать?»

КИЕВСТАР

1. Каким образом оператор выбирает себе партнеров, и на каких условиях участвует в их бизнесе? Особенно это касается тех партнеров, бизнес которых изначально напоминает мошенническую схему.

В настоящее время «Киевстар» в качестве контент-партнеров работает только с крупными провайдерами. Порог вхождения контент-провайдера в бизнес составляет 50 тыс. грн. Это плата за активацию первого короткого номера, и такая сумма является, так сказать, залогом серьезности провайдера. Все условия сотрудничества прописываются в договоре.

Также следует учесть тот факт, что контент-провайдеры имеют право привлекать субподрядчиков. Именно на этом уровне иногда могут возникать проблемы с соблюдением этики предоставления контент-услуг конечным потребителям.



2. Контролирует ли оператор действия своих партнеров и защищает ли абонентов от мошенничества? Если да, то как?

Безусловно. Если рассматривать этот вопрос с точки зрения контроля за качеством контента, то мы:

- осуществляем предварительное утверждение рекламных и информационных материалов контент-провайдера об услуге;
- предусматриваем ответственность контент-провайдера за использование неутвержденных информационных материалов;
- осуществляем собственные выборочные тестирования контента;
- реагируем на жалобы абонентов;
- с изменением рынка постоянно пересматриваем договорные условия с контент-провайдерами в части ответственности провайдера за качество контента и рекламных материалов.

Кроме того, «Киевстар» тесно взаимодействует с контролирующими, правоохранительными органами, для того чтобы предоставлять пользователям качественный сервис и достоверную информацию о нем и обезопасить от недобросовестных игроков на рынке, пытающихся через сеть «Киевстар» предоставлять неразрешенный контент или недостоверную, искаженную информацию об услуге.

При этом важно учесть, что контент-сервисов очень много, а Интернет «стремится к бесконечности», поэтому отмониторить все контент-сервисы, которые каждый день появляются в Интернете, очень сложно.

3. Часто ли оператор получает обращения обманутых абонентов и как обычно действует в этих случаях?

Обязательное условие работы с провайдерами — наличие службы поддержки пользователей. В большинстве случаев контент-провайдер самостоятельно обрабатывает жалобы абонентов и при наличии проблемы возвращает деньги за услугу. Если клиент остается неудовлетворен и обращается к оператору, мы разбираемся в том, оказана ли услуга, насколько корректно она оказана, соответствует ли реклама услуги ее сути и т. п.

При любых жалобах абонентов мы детально изучаем ситуацию и при подтверждении нарушений условий предоставления контент-услуг применяем санкции к этим контент-провайдерам (штрафы, разрыв договора).

По факту любых известных нам инцидентов, когда к нам обращаются с жалобами клиенты, мы возвращаем им деньги в полном объеме. Чем активнее позиция клиента, тем быстрее и полнее мы сможем отреагировать. Если же люди становятся жертвой мошенничества и не информируют нас о таком факте, то мы ограничены в мерах противодействия такому мошенничеству.

4. О необходимости быть внимательными при использовании услуг связи мы постоянно говорим нашим читателям. Вместе с тем очевидно, что ряд контент-провайдеров используют, по сути, мошеннические схемы, которые основаны на доверии клиентов к своим операторам. Хотелось бы надеяться, что операторы связи будут делать все возможное для поддержания этого доверия.

Мы постоянно совершенствуем договорную базу с контент-партнерами с целью их максимальной ответственности, а также справедливого применения штрафных санкций. Договор с партнером предусматривает санкции за нарушение контент-провайдером условий работы. Кроме того, мы проводим с контент-провайдерами регулярные разъяснения для предотвращения подобной деятельности.

Практика показывает, что одними только мерами участников рынка (телеком-операторы, администраторы веб-сайтов) нельзя остановить мошенников, которые разными методами выманивают деньги у доверчивых граждан. Многое зависит и от активной позиции правоохранительных органов.

Мы же, в свою очередь, дополнительно, ведем широкую просветительскую работу (например, весной 2009 года мы запустили масштабную программу «Безопасность детей в Интернете») и всегда активно сотрудничаем с правоохранительными органами.

А напоследок представители «Киевстар» посоветовали, как уберечься от мошенников:

- ответственно относиться к своим мобильным деньгам. Не реагировать на сомнительные предложения;
- если есть сомнения в отношении какой-либо акции, какой-либо услуги, абонент «Киевстар» всегда может позвонить в call-центр своего оператора (звонок бесплатный) и получить объективную информацию о коротком номере контент-услуг, тарифе и самой услуге, которая закреплена за данным номером.

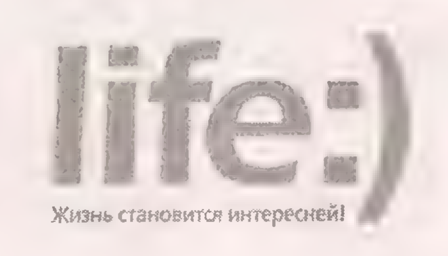
1. Каким образом оператор выбирает себе партнеров, и на каких условиях участвует в их бизнесе? Особенно это касается тех партнеров, бизнес которых изначально напоминает мошенническую схему.

Мы работаем только с проверенными партнерами; поэтому прежде чем получить номер в использование, партнер проходит сложную процедуру предоставления разнообразной юридической документации и утверждения. Поэтому, если у нас случаются какие-либо проблемы с партнером, мы имеем достаточно серьезные инструменты юридического влияния. Помимо партнеров, которые работают по такой модели напрямую, существуют также контент-агрегаторы. Следует отметить, что проблемные ситуации происходят в основном с номерами, которые предоставляются через контент-агрегаторов.

2. Контролирует ли оператор действия своих партнеров и защищает ли абонентов от мошенничества? Если да, то как?

В компании есть постоянно действующая функция мониторинга любых мошеннических действий.

Во всех случаях, когда задевались интересы наших абонентов, мы проводили расследования и применяли штрафные санкции к партнерам для того, чтобы повысить уровень их ответственного отношения к бизнесу.



Мы также давали публичные пояснения относительно случаев мошенничества и приносили свои извинения абонентам. Кроме того, мы применяем и предупредительные меры — размещаем информацию на портале, просим партнеров разместить информацию на своих веб-ресурсах, используем IVR предупреждения о тарифах на сервисы, которые предоставляются по коротким номерам.

Кроме того, мы увеличили размер штрафных санкций, проводим регулярные встречи с партнерами, оперативно реагируем на жалобы.

Также мы проактивно делимся случаями мошенничества с другими операторами, поскольку подобные случаи могут задеть интересы и их абонентов, так как операторы, как правило, предоставляют одинаковые короткие номера для оказания того или иного сервиса.

Мы формируем систему защиты от подобных случаев благодаря подписанию контрактов с жесткими условиями.

Тем не менее абоненты страдают от случаев мошенничества из-за недостатка информации, а уверенность операторов в надежности партнеров снижается из-за того, что в некоторых случаях партнеры не применяют достаточно эффективных инструментов контроля.

Поэтому мы считаем, что именно эффективная коммуникация между операторами позволит обеспечить быструю реакцию на случаи мошенничества и их прекращение.

3. Часто ли оператор получает обращения обманутых абонентов и как обычно действует в этих случаях?

Наша компания не получает большого количества жалоб, поскольку основная часть жалоб поступает в сервисные службы партнеров. Как говорилось выше, в случае получения такой информации мы проводим расследование и применяем соответствующие санкции.

МТС

1. Каким образом оператор выбирает себе партнеров и на каких условиях участвует в их бизнесе? Особенно это касается тех партнеров, бизнес которых изначально напоминает мошенническую схему.

Сам факт наличия мошеннических схем не должен давать основания подозревать каждого контент-провайдера или партнера, с которым работает оператор. В МТС серьезно относятся к выбору партнеров — те компа-



нии, которые на этапе запуска вызывают подозрения, к сотрудничеству не допускаются. Кроме того, у оператора есть ряд требований как к партнерам, так и к сервисам: опыт предоставления услуг партнером ранее, необходимые технические, маркетинговые и другие ресурсы на стороне партнера, легальность контента, полное его соответствие законодательству Украины, удобство использования услуги для абонента и пр.

Если партнер соответствует всем требованиям, сотрудничество с ним происходит на условиях деления доходом. Если же речь идет об услугах под брендом «МТС», то для выбора партнера проводится открытый тендер, участвовать в котором могут все желающие, соответствующие базовым требованиям.

Стоит признать, что несмотря на все предупредительные меры, факты мошенничества все же случаются — как правило, это происходит в более мелких компаниях, субпровайдерах, которые заключают договоры не с оператором, а с контент-провайдерами.

2. Контролирует ли оператор действия своих партнеров и защищает ли абонентов от мошенничества? Если да, то как?

Безусловно, такой контроль ведется. Основной инструмент контроля — это договор с провайдером. В случае нарушения условий этого договора, а они в нем описаны достаточно четко, применяются жесткие санкции — вплоть до штрафов и расторжения контракта. Штрафные санкции при этом могут составлять 100 % выплачиваемых партнеру денег.

3. Часто ли оператор получает обращения обманутых абонентов и как обычно действует в этих случаях?

Абоненты чаще обращаются именно к оператору, а не к контент-провайдеру. Кстати, многие нарушения раскрываются только благодаря информации, полученной от абонентов.

Если жалоба абонента связана с тем, что ему не была оказана какая-то услуга, контент-провайдер обязан провести возврат средств абоненту. А если жалоба абонента действительно говорит о факте нарушения, то к провайдеру, нарушившему договор, применяются соответствующие санкции (см. ответ на вопрос 2).

Прежде чем воспользоваться какой-то услугой либо принять участие в акции, рекомендуем абонентам внимательно читать информацию о стоимости и других условиях.

ЗА БЕЗОПАСНОСТЬ ДЕТЕЙ В ИНТЕРНЕТЕ

Если уж взрослые попадаются на удочку моженников, то что говорить о детях. 27 сентября по инициативе компании «Киевстар» был проведен круглый стол, на котором не только обсуждались вопросы безопасности, но и было презентовано пособие для родителей «Дети в Интернете: как научить безопасному поведению в виртуальном мире», подготовленное оператором совместно с Институтом психологии им Г. С. Костюка НАНУ. Электронная версия пособия также размещена на сайте (www.online-bezpeka.kyivstar.ua)

Отмечалось, что Интернет должен быть безопасным и использоваться для развития и обучения детей. Здесь важно не столько строить барьеры, сколько создавать цивилизованную базу для безопасного использования Сети, вести просветительскую деятельность.

По словам руководителя департамента по корпоративным связям Жанны Ревновой, исследованием оператора в 2009 году было установлено, что более 76 % родителей не знают, какие сайты посещают дети и какие риски ожидают их там. Только каждый десятый родитель знает о таких реальных угрозах, как взрослый контент, насилие, незаконный контент, риск опубликования личной информации и др. Это часто угрожает безопасности как самого ребенка, так и всей семьи.

Сформированы критерии для подготовки «белого списка» — перечня сайтов, рекомендованных для детей. В выступлении председателя Национальной экспертной комиссии Украины по вопросам защиты общественной морали Василия Костицкого отмечалось, что сегодня в «белом списке» уже насчитывается 289 сайтов, и он будет постоянно корректироваться.

Быть везде. Часть третья

Сергей ПОТАПЕНКО
potapenko@hi-tech.ua,
Владислав МИРОНОВИЧ
mironovich@hi-tech.ua

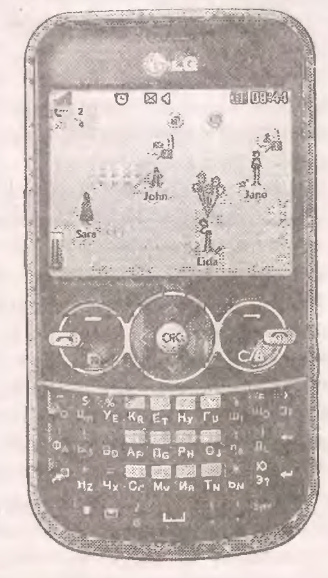
Популярность социальных сетей породила не только массу различных онлайновых и офлайновых решений для централизации сетевой активности пользователя — в «гонку вооружений» включились и производители мобильных телефонов.

Сегодня мы наконец-то завершаем цикл материалов, посвященных социальным агрегаторам в различных их ипостасях. В первых двух частях статьи мы говорили о веб- и программных агрегаторах, а также социальных возможностях интернет-пейджерах. В последней, заключительной части мы поведаем о том, какими возможностями в этой области обладают современные мобильные устройства.

Мобильная социальность

Не остались в стороне от явления роста популярности социальных сетей и производители мобильных устройств. Практически во всех смартфонах и коммуникаторах есть встроенные инструменты для работы с онлайновыми сообществами — программные клиенты, отдельные виджеты, а порой просто вшитые в браузер ссылки. Однако компании пошли дальше — возникла целая тенденция выпуска отдельного класса устройств, так называемых социальных телефонов. Так, Motorola еще в прошлом году обзавелась несколькими моделями — QWERTY-слайдерами QA1 и A45, а также CLIQ (название для Европы — Motorola DEXT) с поддержкой социальных сетей Facebook, Twitter и MySpace. Целый ряд подобных устройств есть и у LG — Cookie Plus (LG GS500), GW520 и GT505. Кстати, две последние модели примечательны поддержкой функции Push notification — она инициирует канал связи не со стороны клиента, а со стороны сервера. В нашем случае это означает, что необязательно держать приложение все время подключенным к сети. А не так давно компания представила еще одну «социальную» новинку — свеженький LG Town GT350 с поддержкой Facebook, Twitter и Orkut. Samsung может похвастаться телефоном GT-S3370 и уже присутствующим на украинском рынке Corby. А с появлением устройств на Bada телефоны этой компании станут еще более социально ориентированными. Ну и, конечно же, нельзя забывать о Nokia — в начале этого года финская компания представила новый смартфон C5, работающий с Facebook и MySpace.

В этой связи стоит отметить, что производители телефонов в основной массе выпускают аппараты, поддерживающие популярные англоязычные сервисы, не уделяя внимания привычным для большинства отечественных пользователей социальным сетям. Однако устройства с поддержкой русскоязычных социальных сетей все-таки есть. Так, QWERTY-телефон LG Onliner GW300 имеет виджеты для работы с сетями «ВКонтакте» и «Одноклассники». Помимо Facebook и Twitter, поддерживает популярные сети Рунета и модель от Sony Ericsson — «зеленый» Elm.



Так называемые социальные телефоны позволяют сделать общение в сетевых сообществах более мобильным

Другая популярная сегодня тенденция — оснащать инструментами для работы с социальными сетями не сами устройства, а операционные системы, на базе которых будут работать аппараты. Так, в качестве примера можно привести ОС Samsung bada, а также новую мобильную «ось» от Microsoft Windows Phone 7. Подробнее об этом мы упоминали в первой части статьи во вставках «Семерка-малышка» и «Социальная bada».

Вместо послесловия

Как видите, агрегировать всю свою социальную активность в одном месте не так уж сложно. Да и способов для этого существует достаточно много, так что при желании выбор инструментария сможет удовлетворить потребности любого пользователя, независимо от его образа жизни и стиля работы с компьютером и другими коммуникационными устройствами. Так что выбирайте подходящий, и — be social!

О несерьезном серьезно

Интересными функциями социальной агрегации обладает популярная деловая сеть LinkedIn. Если в описании пользовательского профиля указать ссылку на сайт (например, корпоративный) или блог, то все обновления с этих ресурсов будут автоматически подхватываться и отображаться в новостях всех участников вашей сети (друзьях, если выражаться терминами обычной социальной сети). Система автоматически подхватывает обновления большинства сайтов и стандартных блогохостингов. В нестандартных случаях можно прямо указать путь к каналу RSS.

Также относительно недавно в достаточно консервативной LinkedIn появилось интересное дополнение. А именно — поддержка учетной записи «Твиттера», которую можно интегрировать в свой профиль. Теперь общаться в популярном микроблоге можно, что называется, не выходя из рабочей социальной сети. Ведь лента новостей в LinkedIn уже давно имеет привычные социальные функции, как то оценивание новостей и публикацию комментариев.

Клуб hi-Tech-гуру: двойной удар!

Владислав ТКАЧУК
tkachuk@hi-tech.ua

Некоторые наши авторы умудряются становиться лучшими два месяца подряд. И для таких людей нам не жалко никаких призов! А каких это никаких — читайте дальше. ☺

С очень большим удовольствием мы объявляем победителя в Клубе hi-Tech-гуру в августе и сентябре. Делаем это одним махом, потому как поздравлять и награждать в обоих случаях нужно одного человека. Это Андрей, искусно скрывающийся под ником BaslerUA на сайте www.hi-tech.ua.

В августе этот автор стал лучшим благодаря статье «Вариант домашнего центра развлечений» (опубликована в № 15-16/2010), в сентябре — статье «Апгрейд: есть ли необходимость?» («Мой компьютер» № 19/2010).

В своих материалах автор демонстрирует достаточно глубокие технические знания, которые он хорошо совмещает с легким литературным слогом. В общем, статьи читать не только интересно, но еще и достаточно полезно. Что вам и рекомендуем делать!



Полезный приз для любого современного пользователя — беспроводной маршрутизатор AirTies RT-205



Веселый и не менее полезный приз — сборник словарей сленга ABBYY Lingvo x3 Medved Edition

Теперь о самом приятном. То есть о призах для победителя.

Редакция «Моего компьютера» и администрация Клуба hi-Tech-гуру в одном лице от всей души поздравляет Андрея и награждает его, как и следовало ожидать, сразу двумя призами — специальной коробочной версией словарей ABBYY Lingvo Medved edition, а также беспроводным маршрутизатором AirTies RT-205, любезно предоставленным представительством компании в Украине.

Всем, кто хочет повторить успех Андрея или хотя бы приблизиться к нему, рекомендуем ознакомиться с правилами Клуба (www.ht.ua/blog/guruclub/1192.php), непременно писать статьи и становиться лучшими!

Удачи и вдохновения!



Всеукраинский еженедельник
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» №20
15.10.2010 г.
© «Мой компьютер», 1998–2010

Интернет: www.ht.ua/pro/mk
E-mail: info@mycomputer.ua
Для писем: Украина, 03005, г. Киев-5, а/я 5
Подписной индекс в каталоге «Укрпошта» – 35327

Издатель: © Издательский дом СофтПресс
Издатели: Эллина Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк
Редакционный директор: Владимир Табаков
Шеф-редактор: Владислав Ткачук
Редакторы: Дмитрий Дахно, Владислав Миронович, Сергей Потапенко, Татьяна Фисенко
Ответственный секретарь: Анна Балановская
Производство: Дмитрий Берестян, Елена Плотник, Иван Таран
Директор по маркетингу и рекламе: Евгений Шнурко
Маркетинг, распространение: Ирина Савиченко, Екатерина Островская
Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная
Региональные представительства:
Днепропетровск: Игорь Малахов, тел.: (056) 744-77-36, e-mail: malahov@mercury.dp.ua
Донецк: Begemot Systems, Олег Калашник, тел.: (062) 312-55-49, факс: (062) 304-41-58, e-mail: kalashnik@hi-tech.ua
Львов: Андрей Мандич, тел.: (067) 799-51-53, e-mail: mandych@mail.lviv.ua

Тираж – 20 500 экземпляров
Цена договорная

Издание зарегистрировано Министерством юстиции Украины. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации КВ-№-14436-3407ПР
Адрес редакции и издателя: г. Киев, ул. Героев Севастополя, 10
телефон: 585-82-82 (многоканальный)
факс: (044) 585-82-85

Отпечатано: ООО «Полиграфцентр», 04080, Украина, г. Киев, ул. Фрунзе, 86